XBOX 360

X360玩家专门志

典藏特大号

海量内容精心打造

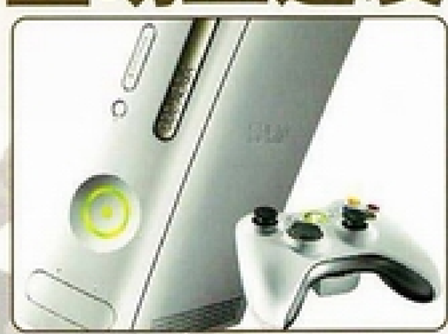
Vol. 1

重量级大作攻略

强势出击 战争机器 | 偶像大师 | 机战XO | 使命召唤3 | 上古卷轴IV | DOAX2 | 指环王 中土之战2

特别企划

重磅三连发



第一弹 **Xbox360揭秘**

海外业内人士亲自为您解开X360诞生秘闻



第二弹 **X360至尊年鉴**

发售至今所有值得珍藏的X360游戏大阅兵



第三弹 **旧世界的遗产**

不容置疑的昔日Xbox经典大作含泪回顾



偶像大师特辑

周年声优见面会/多角度演歌精选



X360十大游戏金曲

无尽的绕梁音律/至高的影音享受



WMV HD影像 Xbox360直接播放

1080p高清画质/经典桥段鉴赏



DVD Vol.1

◆更多精彩内容：《Go My Way》卡拉OK、同人爆笑影像、《DOA4》结局影像完全版、激爆动感钢管舞……

XBOX360 Vol.1
X360玩家专门志

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

这不仅仅是 X360玩家专门志

你有没有问过自己，为什么会成为一名“软饭”？因为好玩的游戏？因为Xbox LIVE？因为成就系统？抑或是……因为痛恨索尼和任天堂？（笑）

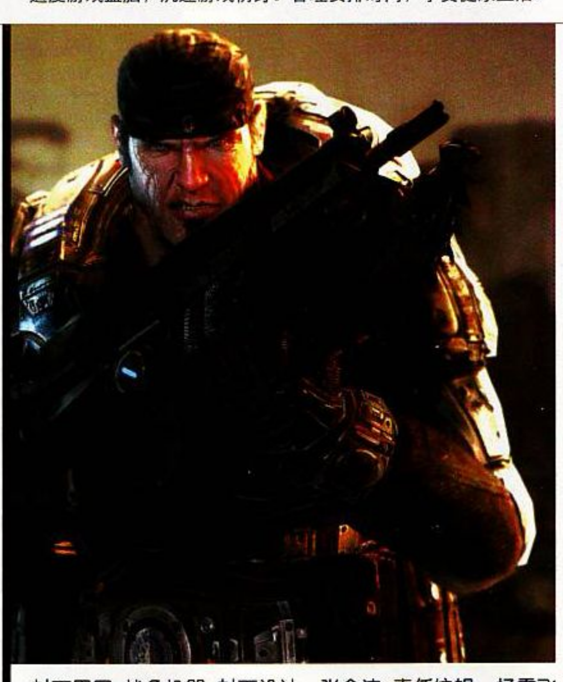
当世界首富比尔·盖茨向世界宣布“我们要进军游戏界”的时候，几乎所有人都可以预见这位软件业巨头的“游戏初夜”肯定不会成功，而几乎是同时，这些人又都预见到了，如果他还愿意再玩一次，那么就一定不会失败。微软已经用自己的历史证明了这个潜规则，X360以在次世代战争中遥遥领先的销量傲视群雄，而完善的Xbox LIVE服务将玩家紧紧地团结在自己周围，神奇的成就系统更是改变了很多玩家的游戏方式，令他们欲罢不能。你还有什么理由说X360不成功？

而在国内，谈及这个问题似乎有些令人尴尬：X360的普及是得益于其盗版的风行，假如X360至今还未被破解，那么它在国内的情况恐怕比PS3好不到哪里去。这样的情况只会让我们玩家在苦笑之余感到一丝酸楚，实际上我们的玩家是希望玩到行货的，希望玩到属于我们自己的正版，希望我们的游戏业界能好起来，我们的玩家是最可爱的。

2006年9月，微软在成都建立游戏技术平台，消息灵通人士声称该平台实则为X360中国软件开发基地。
2006年12月，微软在北京举行Xbox360媒体见面会。这是Xbox360第一次以官方身份与中国媒体见面。
2007年4月，微软在上海举行Xbox360媒体见面会。
2007年7月，微软预计将在广州举办Xbox360媒体见面会。
200×年×月，Xbox360行货正式在中国大陆发售……

希望永远都存在，只是我们还要等待多久？

2007.4.25



封面用图：战争机器 封面设计：张金涛 责任编辑：杨雪飞

CONTENTS

卷首语 001

卷首特稿
X360揭秘（连载一） 004

特别企划
X360阅兵式2007 026
旧世界的遗产 038

至尊年鉴
Xbox360至尊游戏年鉴 056

典藏攻略
战争机器 071
偶像大师 099
超级机器人大战XO 127
上古卷轴Ⅳ：湮灭 141
使命召唤3 153
死或生极限沙滩排球2 169
指环王：中土之战Ⅱ 209

X360广告鉴赏
全民派对 封二
九十九夜 002
古墓丽影 022
FIFA世界杯2006 024
战争机器 036
天诛 千乱 52
丧尸围城 54
分裂细胞：双重特工 068
乒乓 070
蓝龙 224

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

Xbox360专辑 DVD Vol.1

光盘内WMV HD高清晰影像播放方法：

方法一：将光盘放入X360光驱内，然后进入“媒体”→“视讯”→“光碟内文件”，选择后直接播放。
方法二：如果您的X360未能识别出光盘内文件，请将光盘根目录下WMV文件拷贝至U盘或者刻录至空白光盘根目录下，然后按照“方法一”播放。
方法三：您的电脑可直接播放该WMV文件，请确保您的电脑CPU速度至少达到2GHz、内存至少1GB、显存至少128MB方可流畅播放。







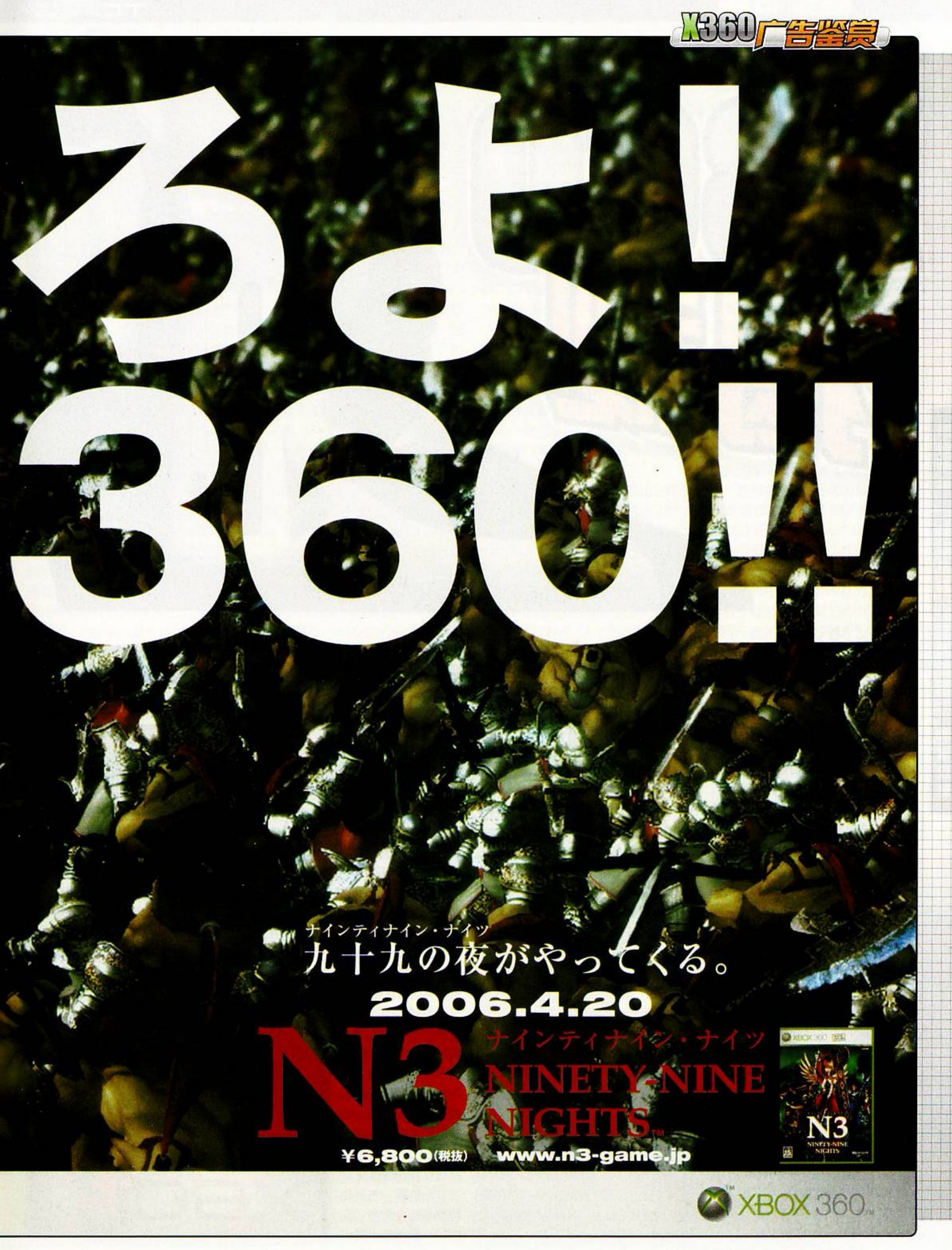






■《九十九夜》

老实说，这个广告就和游戏的素质一样糟糕。设计者的原意大概是想表现出游戏中千军万马袭来的壮观场面，可惜画面上密密麻麻的人群掩盖了一切信息，一眼看上去还以为是一张不断复制粘贴而得来的图片。巨大的口号“稍等一下！Xbox 360！”也给人莫名其妙的感觉，似乎是在诉说着游戏延期的历史。至于右下方的“九十九夜来了！”就更不用说了，即使是拿完1000点成就的玩家也没弄明白这个游戏看似恢宏、实则混乱的世界观。


ろよ!
360!!
ナインティナイン・ナイツ
九十九の夜がやってくる。
2006.4.20
N3
ナインティナイン・ナイツ
NINETY-NINE NIGHTS
¥6,800(税抜)
www.n3-game.jp
XBOX 360
N3
NINETY-NINE NIGHTS
XBOX 360

文 Dean Takahashi 译 东方蜘蛛 编 星夜 美编 一刀

连载一

X360揭秘

XBOX 360

序言

微软的执行官们都聚在这里听取对Xbox游戏业务的评估与回顾。触目惊心的数字告诉大家与索尼的战斗有多么严酷。公司的这个部门亏损严重，不过其在线游戏服务极为强劲。

微软的首席执行官史蒂夫·鲍尔默一拳砸在桌子上："Xbox LIVE太牛了！我们的与众不同之处就在这里！"他相信微软可以凭借更好的在线娱乐与体验击败对手任天堂与索尼。他兴奋地直捶桌子，高喊"Xbox LIVE！"新从世嘉过来的游戏市场负责人彼得·摩尔安静地注视着鲍尔默。这位光头老大的激愤之情完全爆发出来，传说中的夸张表情让摩尔目瞪口呆。鲍尔默一不小心捶到了Polycom音频会议电话上，竟然把它捶碎了。鲍尔默停止了咆哮，看起来疲乏欲睡。微软游戏工作室的老大埃德·弗莱斯把头转向摩尔，微笑着说："欢迎来到微软。"

第1章 CHAPTER 1 教训 Lessons

2002年1月7日，比尔·盖茨在CES(消费电子展)上朗声为Xbox定下基调时，微软负责Xbox业务的执行官罗比·巴赫面带微笑登上了舞台。猫王曾经在拉斯维加斯希尔顿酒店的聚光灯下向无数粉丝不停标志性地扭动臀部，但同样站在这里的巴赫一点都不像是一位娱乐巨头。这个身高一米九一的男人笔直地站在舞台烟火中间，像是一个准备敬礼的士兵。没有人知道当时已经39岁的巴赫带上用来校正脊椎弯曲的背部矫正器已经有长达五年的时间。巴赫是那种将逆境视为挑战的人：无论是戴着矫正器参加大学的网球比赛，还是在华盛顿州Bellevue高中职业运动俱乐部与后来的微软CEO史蒂夫·鲍尔默一起早上五点钟爬起来参加激烈对抗的篮球比赛，或者是在微软工作时向Office软件的对手们展开猛烈冲锋，他总是努力去争取胜利，而且绝大多数时候他是最后的赢家。

盖茨退场了。巴赫极为振奋，他向大家宣布微软在2001年的最后六周之内销售出了150万台Xbox主机。911恐怖袭击并未挫伤美国人的节日购买热。巴赫面带微笑地谈起电影导演郎·霍华德和杰·莱诺之间的一段谈话，这段谈话里霍华德说他实在无法让自己的儿子从Xbox上停下来。这台主机有自己的声音——在一个消费者评价口耳相传的市场，这种声音对于游戏的成功极为重要。Xbox有品牌，有定位，有必需的与对手不同的形象，而且准备在游戏主机领域长期奋战下去。微软正准备Xbox于2002年2月份在日本以及3月份在欧洲的首发。

乔纳森·布莱克利款步走上舞台，与巴赫一起展示世嘉的《JSRF》(《涂鸦小子未来版》)。其实巴赫喜欢在运动场或者会议室里打游戏——他从未具有一个玩家所需要的手指协调性。如果他玩过游戏的话，那也只是需要动脑子的策略游戏《帝国时代》——而这其实是微软在PC平台上发行的。而布莱克利不一样，他是一个重度游戏粉丝，喜欢在男人气十足的格斗游戏中摧残手柄按键。他是初代Xbox的四名创始人之一，在



■罗比·巴赫。


■乔纳森·布莱克利。

胆计划，更不可能作为公司的重要议案而注入资金。他们当时并不知晓，那时是他们最后一次作为统一团队的成员并肩作战。布莱克利心目中的英雄，二战名将乔治·巴顿说："一切荣誉都是过眼云烟。"

游戏开发商中的以酷哥形象和博学多才而享有盛誉。尽管平时在压力下总能够保持风度，不过布莱克利在游戏里需要保持滑板在过山车栏杆上的平衡时还是显得相当笨拙，总是掉下去。游戏演示也早早结束了。"好了，我们的游戏专家谢姆斯(布莱克利的外号)已经够了。"布莱克利这样自谦地说道。"我可没法稳稳呆在栏杆上。"

接着他们展示了一段动画视频，展示了Xbox LIVE上的在线服务如何运行。玩家可以躺在沙发上通过互联网激烈对战。最搞笑的一段是一个卧室里的小女孩在一个在线足球游戏中甩出一副狰狞的咒符扫清了张牙舞爪的怪兽。这段演示是典型的微软搞怪风格，一个像虾米一样的小孩子却扮演成一个声音沉重的家伙，还用假面具挡住自己。

有趣的部分过去，聚光灯重新打到了巴赫的身上，他又开始完全从商业的角度侃侃而谈。微软再一次尴尬地在一个重要的战略性市场上迟到了，而它现在准备把火力集中在视频游戏上，因为在整个数字娱乐产业中，游戏产业处于中心的位置。巴赫特别指出一点：在美国，视频游戏的总收入已经超过电影产业的票房总收入。他传递的消息非常清晰：微软准备在游戏产业呆下去。微软和它的发行商已经为每台Xbox售出了3份以上的游戏软件，总共在2001年的最后六周创造了7.5亿美元的销售额，无论如何，这是一个值得大书特书的成就。

此项演讲完成，几千人从大礼堂中鱼贯而出。来自雷蒙德的家伙们觉得这算是车手胜利之后多跑的那一圈。巴赫的演讲意味着以新手面目出现的Xbox已经取得了和谐的局面。但布莱克利仍在回想这个项目从根本上背离了当初的设想。巴赫是大型公司微软的内部精英，而布莱克利则是终极游戏产业狂人。如果不是他们二位互相约束取得平衡，Xbox根本不可能孕育成为一项将要统治世界的大

成功总是相对而言的。索尼已经于微软发售Xbox的20个月之前，也就是2000年3月在日本首发了它的PS2。2001年底之前，它已经在全世界范围内卖出了2500万台主机。就算按照微软自己的标准，它的到来也晚了。微软试图并购世嘉或者是任天堂，但都无功而返。

"如果你花了50亿美元并购任天堂会捞到什么好处呢?"微软CEO史蒂夫·鲍尔默在随后的一个访谈中说，"资产每天都在流失。"

选择零件的供货商也花了太长的时间以至于关键的工程工作没有足够的时间完成，也没有给游戏开发商留出足够的时间开发游戏。与Nvidia的合同一直到2000年的3月份的GDC(游戏开发者大会)才最终签订，这让Nvidia只有差不多一年的时间来把一些不同的芯片整合在一起，而Nvidia完成一个这样的项目一般需要18个月到两年的时间。其实若不是一个电源供应上的BUG让工程师们多头疼了几周，这个项目倒是有可能及时完成的。本来芯片设计的完成时间就已经晚了，更糟的是当把芯片设计交到伟创力手里的时候这位合同供应商还没有做好生产的准备。制造商的数据库不够大，不能够完全跟踪所有的零部件，伟创力不得不重新设计调整它的软件系统。主机的生产一直到2001年的9月也就是首发的几周之前才动工。微软为此将美国的首发推迟了一周，在此之前已将日本和欧洲的首发延期至2002年。以前有过那么多全球同步首发的计划，以前有过那么多全球称霸的设想，可以前从来没有一个主机商能够成功的全球首发，现在微软总算明白了原因所在。

几个月之后的洛杉矶E3大展上，索尼美国游戏部门的总裁平井一夫登上舞台大放厥词。他宣称："主机战争已经结束。"虽然任天堂的CEO岩田聪认为"这么说话太过狂妄了"，但是平井的狂言被证明是正确的。无论是任天堂还是微软都从来都没有追近过索尼。索尼的PS2有着最大的市场销售份额，这意味着对每个游戏开发商而言只有在PS2上发行游戏才会争取到最大的潜在市场。由于这种网络效应，开发商肯定会把重心放在索尼的机器上，因为它会带来最大的销售机会，而游戏玩家也会迅速跟进。

显然，首先将次世代主机投放市场的公司将取得巨大的先发优势，而其他公司将处于非常不利的地位。然而，对于PS2本身而言，它和世嘉的Dreamcast相比也是一个后来者，但是索尼成功地降低了性能绝对不足的DC主机在市场上的接受度。索尼早早地宣布PS2的性能指标，玩家确信一台更好的PS2主机完全值得等待。EA公司决定不支持世嘉，而把所有的工作放在了PS2上。这种雾件策略——以虚无缥缈的技术演示让激动不已的消费者一直等下去购买自己的产品——挫伤了DC主机的需求，世嘉最终举白旗投降，转型成为一家软件公司。

2005年年中，主机大战比分牌上的数字已非常明朗。微软售出了2200万台Xbox，任天堂卖出了约2000万台GameCube，不过索尼已经卖出了9000万台PS2。Rockstar这样的开发商看到了将自己的重头作品《横行霸道：罪恶都市》和《横行霸道：圣安德里亚斯》放在PS2上独占是多么明智。PS2还有特别的电路组件来运行PS上的游戏，虽然给主机生产带来了一些麻烦，这却也是促使索尼主机不断前进并一直保持领先的动力。随着第三方对GameCube的支持逐渐枯竭，任天堂落后得更远了。2005年底，索尼已经占领了55%的美国市场，微软手里有24%的市场份额，而任天堂只有15%。就全世界来看，欧洲每卖四台主机就有三台是索尼的PS2，而在日本，索尼的主机占市场的五分之四。

造成市场份额如此向索尼倾斜的部分原因是微软灾难性的日本首发。在随后的4年期间，它只销售出了不到50万台主机。这是微软总部雷蒙德的那帮人无法准确把握的地方。他们的游戏计划在翻译的过程当中丢失了——没错，毫不夸张。一些日本的开发商向微软递交了代码，而他们得到的只是天书一般无人能懂的英文报告。

微软一开始在日本的代表的确操着日语，不过他们并不了解游戏业务。他们不明白游戏业的传统，不明白游戏产业的鼓吹者与激励者。日本是游戏产业的摇篮，而且日本玩家的口味与其他地方截然不同。而现在微软是一个gaijin(日语，外来人)，是一个不请自来的生客。不过尽管有这样的障碍，微软还是成功地争取到了一些关键的游戏开发商，比如说制作格斗游戏《死或生》的Tecmo。但总的来说，微软的Xbox在日本PS2燃起的熊熊烈焰中被烧得体无完肤。

这种惨状绝不是因为微软没有付出足够的努力。微软请来了前索尼游戏室的负责人Toshiyuki Miyata主管东京的微软内部游戏工作室。这家美国公司希望一名日本游戏业内人士能够为微软在游戏方面的努力获取一些尊敬，以使日本游戏业者为日本玩家制作一些游戏。不过微软没有在日本的工作室砸很多钱，日本主要的游戏开发商仍然忠于索尼。微软并没有为2002年2月的日本首发做好足够的准备，《光环》这样的美式顶尖大作的日版还没有做完，部分原因是它制作的时候没有考虑到日本玩家的需要。况且，日本玩家根本不喜欢FPS游戏。他们喜欢有剧情的游戏，比方说《最终幻想》之类的RPG，或者是有着可爱Q版角色形象的游戏。微软没有能够成功收购《最终幻想》的制作商Square，也没有说服他们在Xbox开发游戏，所以"《最终幻想》系列"仍然


■"《哥谭赛车计划》系列"是微软最重要的赛车系列，也是用来演示机能的重要作品。

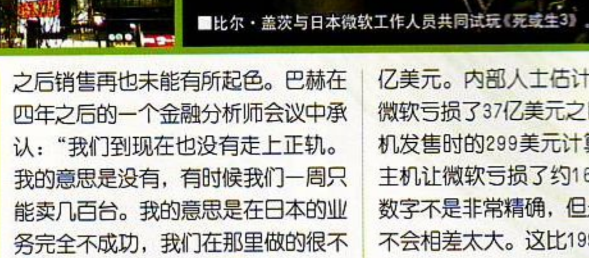
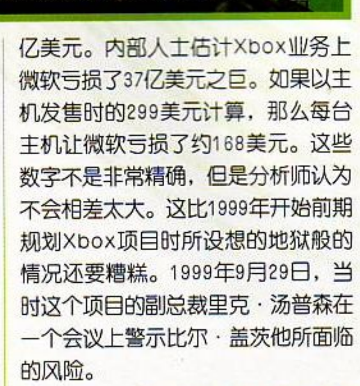
由PS2独占。主机发售的时候Xbox一共有12款游戏，包括《幻魔鬼武者》和《哥谭赛车计划》，不过这些游戏都算不上重磅炸弹。

雪上加霜的是Xbox的原配手柄设计思想有问题。原来的设计对于大多数日本玩家的小手来说太大了，微软不得不尴尬地为日本首发重新设计手柄——微软本来以为自己为美国玩家设计的手柄在全世界都通行无阻。另外一个问题是微软的盒子太大了。它大概有一部老式的卡带式视频录像机那么大。加入微软的前世嘉市场执行官彼得·摩尔开玩笑说这个盒子实在太大，“在日本人家的楼道就会被卡住”。为了展现“笑果”，他甚至向各位业界执行人员拿出了一张把一个巨大的Xbox放在工程运输车上的图片，让大家形成Xbox太大的印象。

“Xbox就是主机产业中的野蛮人。”他甚至这样开玩笑。

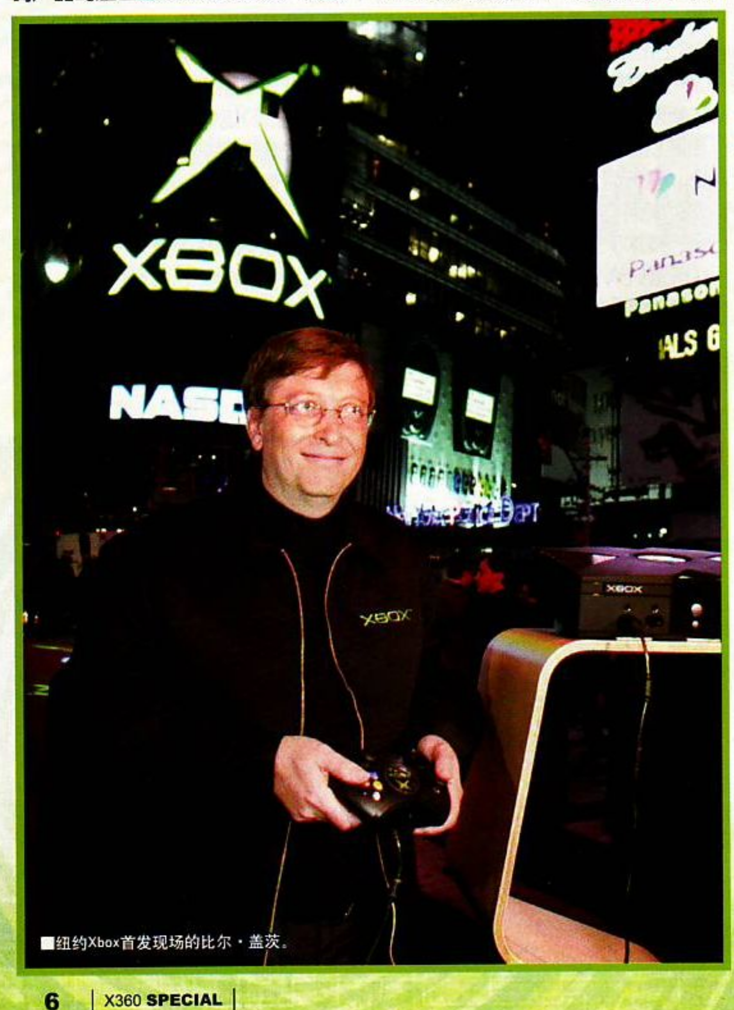


■Xbox日本首发时涩谷闹市区Qfront大楼外的大屏幕现场直播了首发盛况。

■比尔·盖茨与日本微软工作人员共同试玩《死或生3》。

尽管存在着这些不尽人意之处，Xbox日本首发开始的还算顺利。主机的定价相当于263美元，或者是34800日元，大概比PS2贵上5000日元。附加了一个可以看DVD的遥控器以及一个有比尔盖茨签名和序列号的钥匙串的限定版售价为300美元。上午7点的时候盖茨在东京专卖流行数码产品的涩谷区Tsutaya游戏产品专卖店里将Xbox交给了Atsushi Ishizaka。他是从前一天晚上就开始排队购买主机的300名日本玩家中的一名。“我感到非常荣幸。”这位22岁的学生说道。微软为日本首发准备了25万台主机。然而，外国人的诅咒降临了。几天之后，日本的消费者开始抱怨Xbox的主机划伤了他们的DVD光盘，虽然这并不影响游戏，但是会在光碟的外圈留下可见的划痕。一开始微软试图向它的客户解释光碟依旧可以完美运行，不过零售商显然吓傻了，有些店铺甚至开始停止销售Xbox。3月上旬，也就是抱怨发生的两个多星期之后，微软决定为消费者免费更换主机并道歉。游戏网站将此事件称为“划伤门”，而在此质量丑闻之后销售再也未能有所起色。巴赫在四年之后的一个金融分析师会议中承认：“我们到现在也没有走上正轨。我的意思是没有，有时候我们一周只能卖几百台。我的意思是在日本的业务完全不成功，我们在那里做的很不好。”



■纽约Xbox首发现场的比尔·盖茨。

在欧洲，微软的情况要好一些，不过还是好不过索尼。Xbox在英国的销售非常强劲，可惜其他地方举步维艰。微软在欧洲的定价又犯了错误，它把Xbox定在同一个欧元价格上，所以每个国家的Xbox价格都是一样的，不过欧元在欧洲各个国家的实际购买力并不一样！首发时价格相当于419美元，而在发售之后的一个月，微软就将主机在欧洲的价格砍到了相当于266美元的位置上。

现在成本的问题出现了。微软为每一台主机都加装了一块昂贵的硬盘，而硬盘对于PS2只是选装附件。如果微软每台主机以300美元的价格销售的话，那么亏损大概在125美元左右。这些零部件总是在不停的降价，而且微软已经享受到了由此带来的好处——它可以实现比索尼的PS2更好的图形效果。但是微软无法让这些零部件厂商一直将价格缩减下去。例如硬盘，一开始的价格是50美元，但是后来也没有下降多少。要储存8GB的数据，至少需要一个磁头和一个盘片，这已经是最精简的组件。一般来说，硬盘厂商总是把硬盘价格保持的非常一致。他们只是在相同的价格上提供越来越大的存储容量。但这对微软无济于事。它要的是每台主机的零件完全一致，这样才能让游戏开发商能够拥有一个稳定的目标平台。

简而言之，Xbox就像一个无底洞一样将金钱源源不断地从微软的保险箱中吸出来。微软没有披露准确的数字是多少，不过它造成了家庭和娱乐部门的巨额亏损(Xbox就是这个部门的最大项目，但是这个部门还包括家用消费产品，电视软件以及PC游戏部分)。从2002年6月到2005年6月，微软一共在这个部门上亏损了26亿美元。内部人士估计Xbox业务上微软亏损了37亿美元之巨。如果以主机发售时的299美元计算，那么每台主机让微软亏损了约168美元。这些数字不是非常精确，但是分析师认为不会相差太大。这比1999年开始前期规划Xbox项目时所设想的地狱般的情况还要糟糕。1999年9月29日，当时这个项目的副总裁里克·汤普森在一个会议上警示比尔·盖茨他所面临的风险。

“如果你要做这个项目会在将来的8年之内亏上9亿美元。”汤普森在向盖茨展示一个名为“圣母经”的PowerPoint幻灯片时说。

汤普森接着说，如果微软以后不得不跟进索尼采取的攻击性削价，Xbox项目将在同样长的时间里遭受33亿美元的亏损。

这些数字都是微软在当时所能设想的最好预测。他们随后修改了这些数字，但是这些数字都是当时盖茨决定是否推进这个项目的依据。盖茨觉得值得冒这个险来清除索尼所带来的巨大威胁，并且为微软的产品进军家庭再开辟一条道路。Xbox是为微软的软件创造第二根支柱的关键。就像微软的Office已经统治了全世界的办公室一样，Xbox将统治全世界的客厅。微软已经准备好把这场战争打上20年，而此仅光靠PC是赢不了的。盖茨愿意押上大赌注进军视频游戏业务。

公众也知晓微软将进行一场怎样的赌博。2001年3月，美林证券的分析家亨利·布罗吉特预测说微软在2005财年盈利之前不得不承受20亿美元的亏损。他的估计显然过于乐观了。游戏产业遵循的是剃须刀——刀片模式。剃须刀厂商亏本卖剃须刀，而依靠刀片把利润找回来。微软在Xbox主机上亏本卖，而希望在游戏上把钱赚回来。如果这个模式无法正常运转，后果将是灾难性的。游戏绑定率，也就是每台主机所带动的游戏销售是衡量成功与否的关键所在。这就是索尼领先微软的地方。

更糟糕的是，黑客已经攻破了

Xbox的安全防护措施。他们研究出了如何修改机器以将主机变成廉价PC的办法，还能够载入存满了盗版游戏的硬盘。此问题曾将世嘉Dreamcast深陷泥潭之中。微软白白损失了大量的金钱，因为黑客购买硬件却根本没有购买软件的意图，剃须刀+刀片模式自然无法正常运转。

在关于亏损的事情上，盖茨和鲍尔默的态度并不一致。鲍尔默在“圣母经”演示之后的4个月，也就是2000年1月成为微软的CEO。鲍尔默要负责微软的财务表现，所以他要从财务帐表收支的角度来考量Xbox。从长期来看，他当然希望Xbox能够取得胜利，不过并不愿意不惜任何代价来换取胜利；他要负责很多业务，很多战斗需要他来指挥调度，他不愿意把微软所有的资源都调集到一个项目上。他向Xbox团队屈服了，提升了他自己的底线。当时Xbox的支持者鼓吹说硬盘是一个能将犹豫不定的消费者拉向微软一方的必要特性，而鲍尔默只是注视着财务报表上冰冷的数字。多年之后，鲍尔默承认：“加上硬盘是一项糟糕的业务决策。它耗资巨大，却没有让我们在市场中取得相应的优势。”他的意思是硬盘所带来的优势并不明显，玩家并没有为此多掏钱购买Xbox主机或者是游戏。

微软的机器每卖一台，亏损就加深一些。尽管对于一家由于PC机上的Windows产品而握有几百亿美元现金的公司来说，一切OK。不过，从PC用户那里收钱再捐献给游戏玩家多少显得有点不伦不类。从最核心的本质来看，微软的领导者都是商业专家，他们明白一定要阻止索尼占领起居室和客厅。每个人都已经预测到了将有人在消费者的客厅里造一个印钞厂出来——只要你能向消费者提供数字娱乐设备。这个设备其实是消费电子、计算机以及通信汇集于一点的综合性产品，它的真正角色是通向互联网这个浩瀚的世界里娱乐选择的入口。谁控制了通往起居室的关口，谁就统治了数字娱乐，而游戏主机之类的盒子就是通往起居室的特洛伊木马。一开始它们以游戏主机的身份进驻，不过最终将成为数字娱乐的关口。微软一定要阻止索尼。这家日本公司总是吹嘘说自己的主机将挤掉PC机成为通往起居室的关口，而这个关口将直达消费者的起居室和他们的钱包。

Xbox意图摧毁索尼最大的利润来源，虽然这个意图从来没有公开挑明过。但是微软的执行官们明白，他们必须将Xbox业务长期维持下去，以摆脱微软很多其他产品努力扩张却惨遭失败的命运。一个例子是WebTV，它想成为一个互动式电视机置顶盒，可以用来浏览网页和阅读电子邮件。而索尼一直在保持压力，每过一段时间就重新设计他们的盒子以削减成本，降低价格。微软奉陪下来，亏损经年累积可达到数十亿美元之巨。成本成为一个如此焦心的问题，以至于微软的合同制造商伟创力不得不关闭在匈牙利的工厂迁到中国。

与鲍尔默形成鲜明对比的是，罗比·巴赫对亏损不屑一顾。在2001年11月14日给下属的一封电子邮件当中，巴赫说他“正在犹豫”微软是否能完全从头开始，在不到两年的时间里搞定它想要达到的目标。而他本人直到“Xbox已然成为互动娱乐产业的核心部分”时才会停下来。

“我们知道这其实是那种需要做上十年十五年的项目，不是那种你在市场里混上两年，突然之间就大爆发取得很大成功的事情。”他说。

最终，Xbox没能击败PS2完全是因为游戏的原因。如果微软手中有玩家想要玩到的游戏，它就能够扫除一切障碍。《光环》是第一个达到百万销量的游戏。这个游戏是一款杰作，Bungie公司的游戏开发团队完美的把一个PC机上的射击游戏移植到了主机上。与使用鼠标相比，用手柄瞄准从来不是一件容易的事情，不过Bungie做到了，而且他还在游戏中揉合了阴谋重重的剧情和震撼人心余音绕梁的音乐。

不过一个《光环》无法抵挡PS2发售以后一浪又一浪的佳作攻势，又没有新的优秀作品及时跟上。EA支持Xbox，不过并非像支持PS2那样全心全意。而微软力捧的游戏，例如莫利纽克斯的《神鬼寓言》无法及时赶场。在游戏的多样性方面，微软是胜过任天堂的，不过这家日本公司总是可以推出马里奥或者塞尔达之类久负盛名的作品让玩家蜂拥购买。另外，任天堂早已用可爱的Q版形象锁定了儿童市场，况且他在掌机市场处于事实上的垄断地位。

“《横行霸道》系列”由PS2独占了相当长的一段时间，再加上索尼自己的《GT赛车》，牢牢锁定了索尼对超级大作的统治。这迫使微软不得不和任天堂争夺第二名的位置。而由于任天堂在移动游戏市场上近乎垄断的地位，它依然在大把赚钱，只有微软在承担数十亿美元的亏损。对索尼来说，剃须刀——刀片模式，也就是亏钱卖主机而在软件和附件销售上赚钱的这一套操作带来了滚滚财源。它在任何时刻都比微软离损益的平衡点要近的多，这也可以让索尼有资本在游戏上砸下重注。微软顶多只能假设它有2000万个用户，而索尼的计划却总是面向1亿用户，这意味这索尼争取第三方开发商独占PS2时能够给出更大的优惠。因为PS2的基数庞大，所以这些顶尖大作将有更多的销售数量，它知道权利金将最终使其收回成本。而微软的装机基数比较小，在很多独占大作上的开价不能与索尼相比。生意就是生意，永远敌不过硬梆梆的好处。索尼有一个有效的网络，可以将消费者不断的推向下一个目标，这个进程不断往复，最合逻辑的结局就是垄断。微软在这场战斗当中是个小人物。

然而，对于雷蒙德来说也有一些积极的因素。微软至少这一次终于以一个好人的形象进入了市场。他有可能打破日本游戏巨头对市场的控制，这为它赢得了不少信任度；它自己对游戏的考量为自己在玩家和开发商当中赢得了一些粉丝。它是一个受尽压迫的失败者，但是它拥有改变现状的力量。即使是憎恨微软在软件方面垄断行为的那些人在游戏领域也不会批评微软。所有的这一切为微软塑造了一个良好的品牌形象。多年以来，微软终于向市场引入了一个能将自己归入最酷公司之列的产品。微软产品的经理们，比方说Bungie的皮特·帕森可以公开的说出“称霸世界”而不招致反感和不信任的控诉。微软能够得到人们这样的认同，部分关键原因要归功于谢姆斯·布莱克利的激情。

微软取得了世嘉曾经在DreamCast时代达到的主机市场份额，也就是15%。不仅如此，它甚至还超过了任天堂不足20%的份额。它的第一款主机就略微超过了一家浸淫在游戏主机市场二十余年的老牌公司的成绩。《光环2》在2004年11月摆上货架的头24个小时里销售了240万



■“《光环》系列”在微软的Xbox业务战略规划中有着重要地位。《光环2》上市时，Xbox在北美的销量一度超越了PS2。

份，它在美国和加拿大两地产生的营业收入总额达到1.25亿美元之巨，微软声称这打破了任何形式娱乐的首发记录。感谢《光环2》的首发，微软的Xbox业务在2004年12月31日结束的那个财季取得了第一次季度盈利。分析家预计《光环2》将取得1000万份以上的销售业绩，零售额将达到5亿美元。《光环2》推动了Xbox LIVE订户的增长，每个订户每年收费50美元，总用户数达到200万之多。用户在Xbox LIVE上打游戏的时间超过了14亿个小时。彼得·莫利纽克斯的《神鬼寓言》销售也超过了100万份。这一切都帮助微软减小了2005财年家庭与娱乐事业部的亏损，使最终的损失仅仅达到3.91亿美元。

"如果你想一想我们的Xbox LIVE、《光环2》、《神鬼寓言》和主机销售上所取得的成绩，2004年对我们来说是个了不起的年份，"巴赫说，"我们的市场占有率在增长，我们向市场推出了一些优秀的产品，我们以《光环2》打破了娱乐业历史的记录。我们很难不把自己归入到那一年最棒的人当中。"

Xbox LIVE，也就是微软的在线游戏服务于2002年首次亮相。阿尔方索·"疯子"·查蒂尔是一名位于帕罗阿尔托的圣塔克拉拉大学二年级的学生，这项服务使他这样的专业高手以玩游戏为业成为可能。他和其他三名朋友组成了"TradeMark Gamers"，这个有人赞助的战队专注于《光环2》的在线多人锦标赛。他们在一年中完成了13站的巡回锦标赛，他们并肩作战，赢得了其中两个锦标。这个战队全国旅行四处战斗，所有的费用均有人买单。

"这是头号合作游戏。"在一次通过互联网进行的Xbox LIVE语音采访中，查蒂尔这样说道。"这是一个需要动脑子的游戏，我玩过一次单人游戏模式，不过后来我玩了一次多人游戏模式就把单人模式忘到九霄云外去了。"

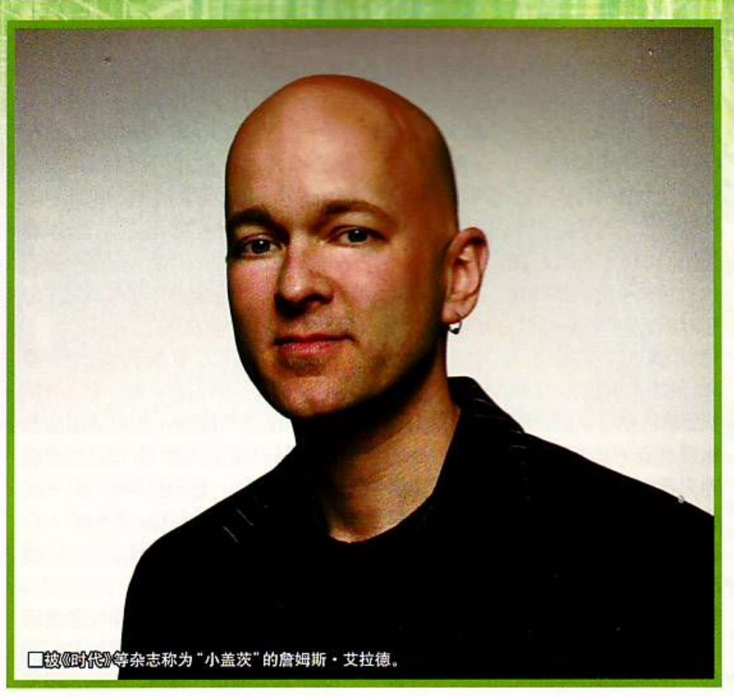
大概有40多万个战队每周或者每天上线混战《光环2》。我们已经说过，Xbox LIVE有200万个付费用户，这比前一年的数字翻了一番。用户的这份热情使巴赫同意在几年之内为Xbox LIVE投入20亿美元。

索尼以PS2占据了三分之二的市场份额，不过它在在线服务上碌碌无为。微软已经成功地构建起了自己的网络基础服务设施，而索尼却把这种事情扔给了游戏开发商，至于结果则听天由命。它的主要利润源泉面临来自微软的猛烈攻击，承受着巨大的压力。在2004年，索尼两度犯下错误，没有保证货架上有足够的PS2。2004年3月，微软将Xbox降价30美元，达到了149美元的价位。索尼一直到5月份才作出回应，不过仍给自己造成了很大损失。此次降价使微软Xbox的销售在四月份翻了一番，终于有一个月微软能够占据北美最大的市场份额。2004年秋季，索尼在老式PS2向更轻巧的新型PS2转换过程中没有保证足够的供应。这种被称为"PS2瘦身版"的机器名义售价为150美元，可是在2004年11月份的Ebay上，该型号的PS2叫价达到了230美元。而微软在这期间保证了足够的库存，此举使其又一次取得了市场份额的增长，并减小了损失。根据NPD集团的统计，2004年度索尼在美国销售了460万台PS2，比上一年有所下降，而微软则销售了400万台XBox。微软超额100万台完成了当年的任务，不过它还是削减了产量，因为每一台主机都造成很大的亏损，而它并不想使赤字失控。索尼遭受的挫折告诉大家如果你和比尔盖茨过招的时候失去了对方向的掌控将会发生什么样的后果。

Xbox平台的总经理J·艾拉德在2003年给他的战斗团队的一个电子邮件中说道："如果有一天我需要为Xbox的历史书写前言，我将引用甘地说过的一句话：'一开始他们无视你，接着他们嘲笑你，后来他们与你战斗，最后取得胜利的却是你。'"

艾拉德又说："这句话来形容主机市场上索尼对我们的态度真是再恰当不过了。我们1999年拟定好了计划，开始和合作伙伴谈判的时候索尼对此类谈判完全无动于衷，也没有参与进来。就算后来我们在全世界面前公开了我们的计划，索尼还在其后的几次E3大展上对我们嗤之以鼻，说我们不可能正儿八经的全力投入，还说了不少不屑一顾的话。甚至我们首发的时候，他们还不能相信我们是认真在做这个事情，以至于没有采取任何措施对我们保持压力或者在零售方面有所行动。他们可真够有骑士风范。"

"今天，很显然他们已经明白我们在主机市场来真的，我们非常严肃的对待这一块业务。他们显然已经对我们在Xbox LIVE上所展示出来的成功和领导地位有所反应。他们在零售端做出了巨大的努力阻止我们的势头。我举个例子说，他们眼中已经有了宽带的存在——不过仅仅在欧洲市场；他们最近在《海豹突击队》中已加入了语音支持；他们向第三方砸钱，以阻止跨平台游戏同时出货；他们还在电视上大打广告。如果我说我们已经让他们举步维艰或者处境不妙，这


□被《时代》等杂志称为"小盖茨"的詹姆斯·艾拉德。

种说法当然太过疯狂，不过现在他们已经非常明显的感受到我们带来的压力，并努力维持他们在装机量上的领先优势。这个假期我们给了他们几记漂亮的重拳，可能现在他们有点眩晕。"

索尼犯下的都不是什么很大的错误，不过他们的错误已经足够使微软有机会紧随其后。他们本可以使言辞强硬的久多良木健成为整个索尼集团的CEO，但是他们不得不作出牺牲，让久多继续担任游戏部门的负责人掌控局面。2005年3月，索尼的两位高级执行官辞职，董事会指定了斯特林格，一个gaijin，也就是一个外国人，引领这个日本消费电子巨头前进。这也是第一次由一个局外人担任索尼的最高职位。显然微软已经惊动了索尼。斯特林格是一个和蔼可亲的成本削减专家，他已经让索尼的音乐和电影业务起死回生。他被外界视为一个能够激励别人的领导者，而久多良木健一直以难以打交道而著称。在被问到为什么久多良木健为什么没有成为新索尼CEO的时候，已经离职的前CEO出井伸之甚至批评说久多不是一个很好的倾听者。斯金格接着宣布了一项18亿美元的重组计划并裁员一万人。相比之下，微软将过剩的数十亿美元分红给了公司的股东，就算这样微软的保险柜里还剩下370亿美元的现金，这笔钱甚至足够把市面上所有的独立游戏公司都买下来。

"微软和索尼都将对方视为难啃的骨头。"最大的独立第三方发行厂商EA的CEO普洛斯特这样说道。"这是生死之战。"

微软已刺伤了一个强大的对手。任天堂公司依然在盈利，只是已经不能像以前那样日进斗金。但从全局上看，微软在杀入游戏产业之时是否瞄准了正确的对手还很难说。微软支出了数十亿美元让大家信任它。由于索尼的攻击，微软显然落后于其他的竞争对手。宽带的渗透产生了新的在线服务需求，互联网公司——亚马逊、雅虎、Google以及ebay业绩集体起飞。微软的竞争性服务在绝大多数战线上远远落在后面。苹果电脑公司以一款iPod横扫整个数字音乐市场。微软在游戏业务上拖住了竞争对手，可以算是某种程度上的成功，只可惜防线依旧千疮百孔。

但是，微软仍然有胃口有战略胸怀陪索尼再玩上一局。庞大现金构成的救生圈足以给Xbox试验的各种商务计划加上保险，什么样的损失都不在话下。

"我们可以成为老大么？"鲍尔默说。"是的，我的确认为我们能。我们必须有伟大的产品。"

即使微软好像在玩游戏的训练关卡，它也一直运作以赢得所谓的"思想领导"，即使不能主宰市场，也要取得行业话语权的统治。即便在索尼身上取得的迟到胜利非常微小，依旧激励着Xbox团队奋勇前行。这就是为什么比尔·盖茨在一次《时代》杂志的访谈中大笑着说："就像电子游戏一样，这只是第一代而已。如果你在最后完美通关，它会提示你：'你再重新来过吧。'就是这样。"盖茨继续着自己的玩笑。"你把手放到钱柜里，里面却一个子儿都没有了，已经没有票子去买有趣的洋娃娃或者其他什么东西。这只是，嘿嘿，再玩一次。"

第2章 CHAPTER 2 游戏未能赢得文化战争

Games Fail To Win The Culture War

微软不仅没有成功地将索尼赶出这个市场，而且它的失败之处还在于缺少雄心壮志，没能激励游戏产业中的许多天才艺术家加入到这场伟大的远征中来。1995年到2003年执掌微软游戏工作室的艾德·弗莱斯的一番话值得我们铭记。Xbox业务的确意图改变世界。弗莱斯在2001年西雅图微软举办的"游戏盘存"活动中首次展示了Xbox的游戏，并放出豪言。他许诺游戏工业已经准备"把那些卡通世界甩到身后去。"他说的某些话颇富预见性。弗莱斯在这一点上没错：三家游戏巨头之间展开了史诗般的战斗，各种新奇创意层出不穷，就像太空竞赛一样推动行业迅速发展。他对同事施以挑战，做出的产品不再是无聊的娱乐。

"一本伟大的著作，一部伟大的电影，或者是一部伟大的游戏，他们都不仅仅是消磨时间的工具而已。"他这样说道，而听众们——一群游戏记者正听着出神。"我们必须扩展我们的受众群，我们必须创作出适合他们的产品，我们必须改变他们观察世界的方式。我们提出了错误的问题。这是一种什么样的游戏？我们应该开始这样问：'通过这个游戏，你想表达什么东西？'这个游戏对玩游戏的人意味着什么？我要说的是，我们要创作的不仅仅是娱乐，而是艺术。我想，其他所有形式媒体的最终目标都在这里。唯有如此我们才能前进到意图到达的彼岸。如果我们认真对待游戏，如果我们集中精力于艺术创作而不是娱乐，我认为我们将第一次有资格与大众对话，并继承到未来所有娱乐中应有的一席之地。

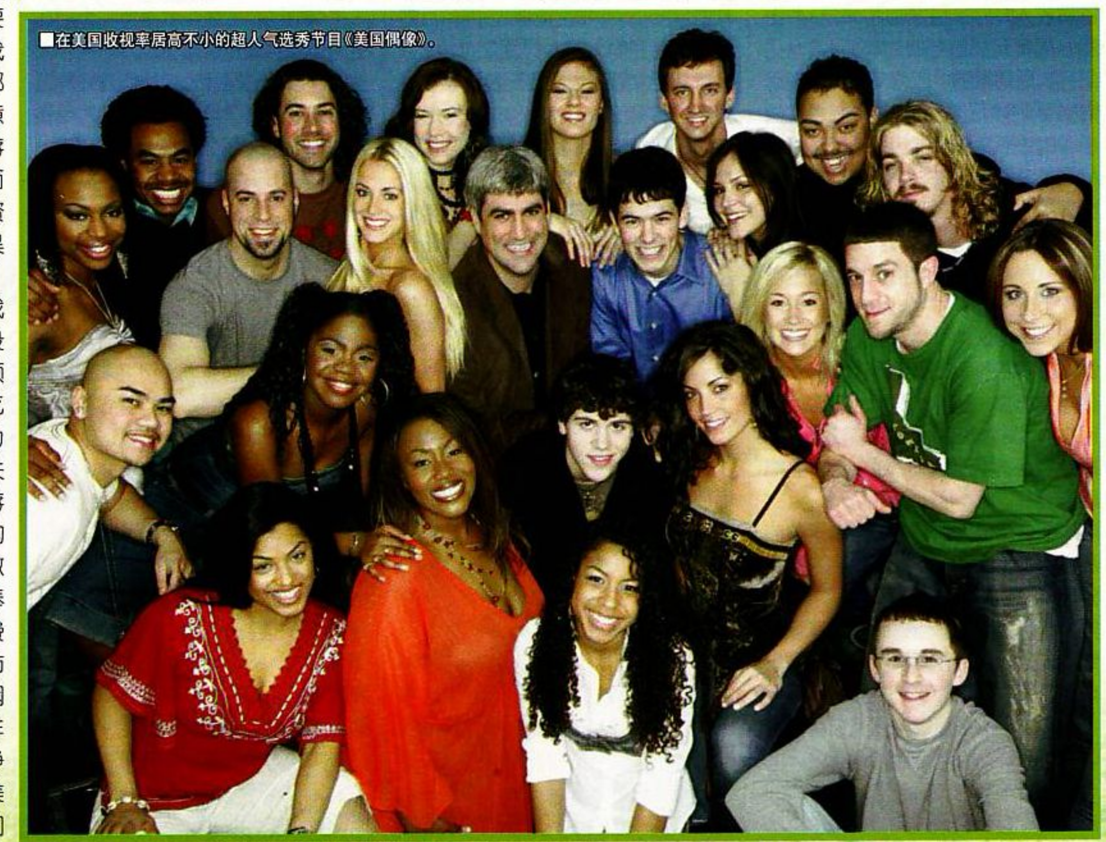
几年之后，弗莱斯再也不是游戏工作室的负责人。他退出的原因是没有让游戏工作室成为一块自治的领地，而不是因为游戏没有变成一门艺术。微软对于第一代Xbox未能成为一股更加强大的文化力量而深感失望。它并没有真正改变文化界对于游戏的态度，弗莱斯在演说中所做出的预言并没有实现。弗莱斯的话依旧激励着艺术家们在这个庞大的产业中奉献自己的聪明才智。主机生产商耗费数以百亿的资金获取娱乐业更大的市场份额，占据消费者更多比例的休闲时间。他们说，真正的竞争对手并非同行业的其他游戏公司。真正的竞争是具有广大市场的电视行业——《美国偶像》之类的电视节目正在与他们争夺同一批人的眼球(蜘蛛：简单的说，超女基本照抄《美国偶像》的模式，或曰超女就是《美国偶像》的中国版)。英特尔公司的CEO安迪·葛洛夫多年前语言的"眼球争夺战"最终成为现实。微软和它的竞争者都许诺他们将把游戏变成一种大众媒体。请回顾一下1982年EA公司创立时候的第一个广告，游戏制作人说他们要制作让你大叫的游戏。他们要让之前对男子化的游戏从来不感兴趣的女孩和女人们都陷入到游戏中来。忘掉这些3DO、火箭科技和与好莱坞接轨之类的破碎承诺吧。游戏再也不是宅男的专利。游戏有将每一个人吸引过来的潜力，维尔·莱特的家庭模拟游戏《模拟人生》成功的吸引了大众的兴趣，在千万大作的道路上高歌猛进，获得的总收入丝毫不亚于电影大片。2005年底之前，全世界范围内的"《模拟人生》系列"总销量已经达到5800多万张。位于科克兰德的Valve有限公司的CEO盖比·纽威尔说根据他们公司进行的统计，玩家每月在《反恐精英》上要花上几十亿分钟的时间，这比大家在电视看《老友记》上花的时间还要多。

市场调查公司也在鼓吹Gaming Uber Alles的观点。Forrester调查公司预言说视频游戏产业到2005年时规模将达到2000年的三倍。国际数据公司(IDC)则预言说拥有游戏主机的家庭将会翻一番，从35%增长到75%。而游戏将得到大众的接受，因为有80%的孩子打游戏。随着时间的推移，所有的非玩家将消失的干干净净。根据2000年的预测，似乎所有的非玩家将在五年之内灭绝，或者开始玩游戏。

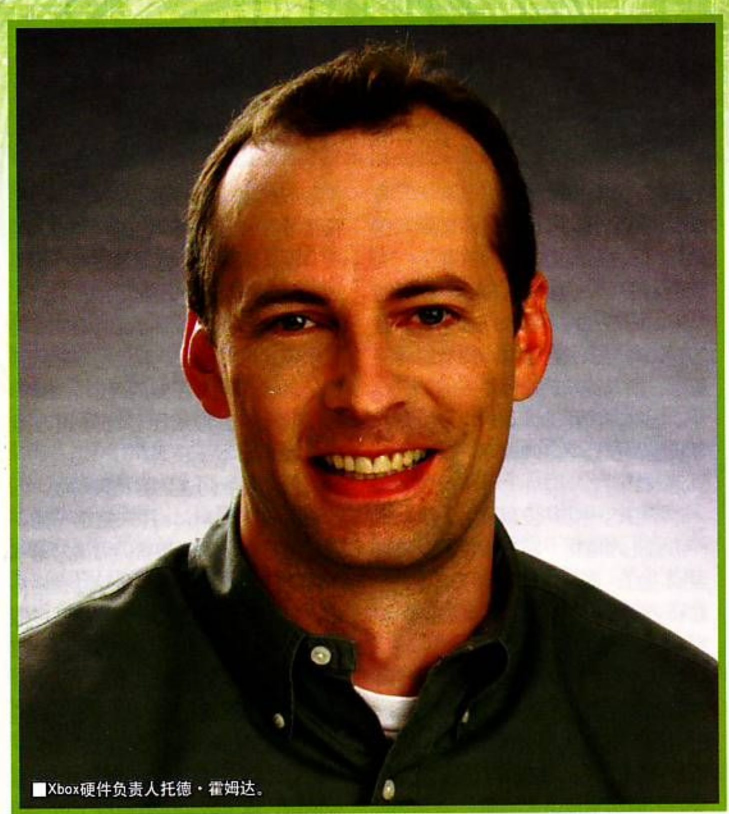
不过这一切并没有发生。娱乐软件协会主席道格·洛文斯特恩以鼓吹游戏为业，他在2005年5月E3上的主题演讲把每一个从业者带回到了现实当中。

"你们当中有多少人已经写文章说游戏产业已经大过好莱坞，或者是听说业界的某人做过如此的宣言？"洛文斯特恩说。"让我们正视这个记录吧：根本不是这么回事，至少目前如此。游戏产业从来没有超过好莱坞。没错，如果你把游戏的软硬件销售额加在一起，得到的数字的确超过了电影工业的总票房。不过加入硬件销售额扭曲了这种比较。为什么在比较时不加入DVD播放器的销售额呢？就算诸位认为加入主机、掌机以及其他相关硬件的销售有所依据，它仍然不能与从DVD到录影带出租与销售到影业联合组织进行的广播以及有线电视播放等等好莱坞产生的其他收入相提并论。事实上，世界范围内电影工业的产值达到450亿美元，而游戏工业的产值只有280亿美元。(洛文斯特恩低估了电影工业，其他的数字来源都告诉我们电影工业的产值远超500亿美元。)世界某部分市场正在走强，但是日本在衰退。

这就是我们遇到的真实局限。四年已经过去，Xbox并未搞定一切。许多大众市场的消费者仍然认为游戏是宅男的领域，只有那些与社会格格不入，无所事事的人才会在游戏虚拟的地下城中打发掉无聊的时间。一部好的电影可以取得数以亿计的观众，电影市场才是真正的大众市场。根据Exhibitor Relations公司的统计，一个好的年景之内全美可以卖掉16亿张电影票，这个数字远远超过了每周都虔诚打游戏的玩家的数量。就算是索尼公司也没有提出游戏工业达到取代电影工业的理想目标。微软曾经希望如今更为有利的人口结构、青年人文化中游戏份额的提升、向全世界每一个角落渗透的影响力以及难以置信的优秀游戏制作等所有的因素能够驱动之爬上视频游戏的顶端。新兴起的视频游戏大潮能够托起所有的舰船，即



■在美国收视率居高不小的超人气选秀节目《美国偶像》。


■Xbox硬件负责人托德·霍姆达。

使是市场上无法追上领头羊的第二名、第三名的公司也能够生存下去。游戏产业仍然处于循环周期之中。

微软在亏损，而索尼和任天堂都发现本世代主机销售额中利润所占的百分比在缩水。在这些大玩家中，并没有谁是明显的胜利者，而最大的受益者是那些沾了次世代主机厂商的光的人。EA明显是最大的胜利者，他的总收入从PS2首发的2000年3月份的14亿美元猛增至2005年3月的31亿美元，而同期的净收入从1.54亿美元增长至5.04亿美元。EA为次世代战争中的每一方提供弹药，为每一台主机制作游戏。在PS2时代，EA成功地将"《麦登NFL》系列"从顶尖的体育游戏品牌提成为顶尖的游戏品牌。显然，某些事情正在发生，为产业的增长火上浇油。

无可否认，作为亚文化的一种，游戏正在不断聚积动力。负责Xbox硬件的托德·霍姆达已经注意到他自己六岁和八岁的儿子们总是在玩《外星双傻》，而不是每个周六的早上都看卡通片。

而《光环》已上升到了文化现象的层次，甚至一些名人都在吹牛说自己玩《光环》。《光环》发售六个月之后，制作商开始收到来自好莱坞的邀请，询问如何可以获得授权将《光环》制成大片。在网上，孩子们更愿意下载粉丝以《光环》剧情设定为背景，自己再DIY制作的情景剧和光环编年史，而非去看电视节目。对于这些年轻的观众来说，这种情景剧更像是电子游戏时代的连续剧。现在想要找到一个不玩游戏的孩子越来越难。那些好莱坞制片厂的老大们甚至偶尔会向游戏脱帽致敬。迪士尼公司的CEO迈克尔·艾斯纳于2004年E3展上访问了微软的展示区。他看完《光环2》之后说道："现在的游戏都这么漂亮，以后电影越来越难做了。"微软自己也成功地抓住了核心玩家。在头六个月里，微软的Xbox.com每月能够吸引560万访问者，并且有9700万页面浏览量。

甚至女孩子也开始玩游戏。根据娱乐软件协会的统计，2005年之前43%的玩家是女性。在一些桌面或卡片游戏网站中，有一半的玩家是女性。微软的一名游戏制作人劳拉·福莱尔因为从小到大总是和她的哥哥一起玩《龙与地下城》而被周围的人视为有点怪癖。她说："我在高中时候属于那种打游戏的少数派"。"我是一个游戏疯子，"她说到，"可是我的小侄女是啦啦队长，而且还打游戏。游戏工业变了，玩家的群体也变了。"

希瑟·查普林和安隆·卢比是两名游戏产业的记者，他们对游戏这种亚文化进行了长达五年的追踪，并在他们的《智能炸弹：深入250亿美元的游戏产业爆炸》一书中对此进行了阐述。

"因为这种新的媒体"，他们写到，"这个星球上有千万计的人认为他们自己是虚拟星球的市民；其他的人花了不计其数的时间磨练自己的战斗策略与技术；甚至花上几百美元听一场广受欢迎的游戏音乐改编的交响音乐会；全世界的人们都出没于街机厅，随着《DDR》之类游戏的电子节奏疯狂起舞；或者是把自己的电脑搬到一个大的仓库里搞聚会，通过局域网与同伴和对手展开厮杀。一些玩家组成的同人团体全身心的投入到游戏开发人员设定的世界中，采用同样的工具加上自己的想象重新演绎那些受欢迎的游戏。甚至军方也涉入游戏当中，让电子游戏开发商制作工具训练士兵，而完全同样的工具软件重新打包以后就卖给消费者。"

但是Xbox虽然将这个雪球滚得大了一些，却还没有触地得分。微软以及游戏产业尚未上升到艺术的形式。

"我对光环本身并无任何不满，"佐治亚理工学院信息设计与技术助理教授伊安·波高斯特说。"我喜欢这款游戏的程度与他人并无不同。但Xbox依然尚未延伸至电子游戏可能到达的空间。《光环》是个有趣的游戏，但不是我设想中的那个样子。比方说，它和毕加索的名画《格尔尼卡》截然不同。"

波高斯特哀叹的是，向真实画面的不断逼近以及可以以假乱真的高分辨率画面被视为是艺术的替代品。

"游戏在相当程度上参与到了社会变革之中，我们必须从根本上改变我们对游戏的理解。我们需要承认游戏是一种动力，一种有着多元表达可能性的动力。它可以宣泄出情感、政治和社会批评等多种我们想要表达的内容。

《蜘蛛侠》的创作者斯坦·李则在考虑电子游戏是否能够成为一种艺术形式、漫画书已经为被认可为一种艺术形式而奋斗了几十年。他认为电子游戏已经成为了艺术的一种。

"假如莎士比亚和米开朗基罗现在还活着，"他在一个游戏会议上以其特有的低沉声调说道，"我们假设他们完成了一本漫画书或者是一款电子游戏，会有什么人说这不是一种艺术形式么？任何为大众制作的含有创造性成分的东西都是一种艺术形式。它可能绘制的非常优美，撰写的非常精致，或者是制作的极为垃圾。对于电影、小说或者电子游戏来说，这并无不同。它们可能做得漂亮，也可能做的很烂。你可能有许多角色，他和马克·吐温笔下勾勒出来的人物一样让人引人入胜。我们的某些情节即使与最伟大的电影相比也毫不逊色。对于我来说，一切都要回归到故事与人物上来。从这个标准衡量，电子游戏可以成为最好的艺术形式之一。"

某些人坚信有一种邪恶的循环导致游戏不能够越来越接近于艺术。"《阿比逃亡记》系列"的制作人罗比·兰宁抱怨说游戏主机的经济方面使游戏与艺术无缘。他说，想想吧，如果电影制片厂每次拍一部新的电影都要先研发一部摄影机会是什么样子？而游戏开发商在开始设计内容之前首先必须逾越游戏制作的技术手段。而现在的消费者都被好莱坞惯坏了，他们希望在游戏中也能看到相同的效果，这逼着游戏开发商为新游戏增派更多的人手。

EA的一位副总裁尼尔·杨注意到开发一款PS游戏只需要20个人，开发一款PS2游戏需要80个人。他估计开发一款PS3游戏至少需要150个人。他说一款游戏如果需要开发两年的话，总薪水将在3000万美元左右。这种成本使开发商不得不面对不愿看到的风险。他们在已经成名的作品、续作和使用授权上固步自封。与电影一样，性与暴力可以轻松为自己拉到大量忠诚玩家。和独立电影制作人一样，独立游戏工作室正在被赶出业界。衰落的游戏类型，比如说战争模拟游戏已经被挤下货架。现在一款主流游戏的盈利平衡点已经被提升至50万份。每年发售的游戏多达2000种，只有很少一部分才能卖到50万这个数。想以完全原创的内容取胜要冒非常大的风险。就像好莱坞一样，游戏产业开始失去创造力，缩小了它自己的娱乐选择范围。

波高斯特说电子游戏仍然构成了由言论自由保护的表达形式。虽然游戏产业用性与暴力投合核心玩家的需要，但是其他人并没有如此认为。相反，2005年夏天对于游戏腐蚀性的批评到达了高潮。就像漫画书之前的遭遇一样，电子游戏与酒精、烟草和色情一样被归于带有一股腐蚀性的力量。国家媒体与家庭研究院的主任大卫·威尔什担心游戏公司正在展开军备竞赛，制作的游戏一个比一个更具暴力冲击性，以赢取那些白璧无瑕的玩家。

他们在社会上青年人中的影响越来越大，暴力游戏的开发商发现他们正成为麦卡锡式调查的目标。肯塔基州帕杜卡和科罗拉多州利特顿的校园屠杀案发生以后，保守派政客和反暴力的鼓吹者已经将暴力游戏纳入瞄准镜。1997年，14岁的迈克尔·卡尼尔枪杀了他的同学，随即激起了更多类似的枪击。游戏的批评者说，《毁灭战士》这样的射击游戏将校园里躲避恶霸欺凌的十来岁小男孩孤立在游戏所设定的世界中。《别教我们的孩子杀戮》的作者大卫·格罗斯曼说这种射击游戏就是"杀人模拟器"。

每一个州、每一个城市都有反游戏的游说组织提出禁止将成年人级别

的电子游戏销售给未成年人的法案。法律试图定义出一个不适合小孩子的暴力类型，但法院以非确定性违宪为由否定了这些法案，因为这些法案对内容的创作自由有负面影响，而且这种法律还违反了宪法第一修正案。

没有人比迈阿密的律师杰克·汤普森更加卖力地推销这些法案。他原先在医疗事故的诉讼案中代理医生一方，其实他早就在文化战争中崭露头角。1989年，他发起一波攻势反对2 LIVE Crew的专辑《要多下流就多下流》中的粗口歌词。

1999年，他又把注意力转向了暴力游戏。他代表受害者迈克尔·卡尼尔向若干电影公司和游戏开发商提出了1.3亿美元的产品责任诉讼。该诉讼案于2002年被中止，但汤普森发誓将一直继续努力，他引用圣经说他有一项神圣的使命要完成。一些媒体将他形容为一个极右的疯子。汤普森称游戏工业协会的负责人道格·洛文斯特恩是游戏业界已经破产的道德银行的守护人，是阿道夫·希特勒和约瑟夫·戈培尔甚至是萨达姆·侯赛因的亲戚。

尽管某些人不赞同他的方法，但是也有一些家长权益的鼓吹者从事反电子游戏的事业。美国医学会和美国精神病学协会支持应该对以孩子为目标的暴力性媒体加以管制。美国卫生局并不同意他们的观点，但是卫生局认为根据1000份研究显示，过多的目睹暴力会让儿童更富进攻性。许多父母对游戏的真实性和暴力性倾向极为抵触，他们认为完全应该监管孩子究竟玩些什么内容。

甚至是电子游戏之父，雅达利公司的创始人诺兰·布什内尔也说："我发现1980年以后当游戏开始变得暴力时，游戏就走向了错误的方向。"现在甚至几乎没有人知道游戏一开始是一个和平的娱乐。(蜘蛛：世界上第一个游戏是《乒乓》)

麻省理工学院的比较研究媒体主管亨利·詹金斯是拥护大众文化接纳游戏文化的人之一。他注意到美国这些年轻人的暴力行为都发生在30岁以下。他引用美国卫生局的报告说，校园枪击案的危险因素在于精神稳定性以及家庭生活质量，而不是媒体影响。詹金斯声称在实验室环境下进行对游戏暴力的效果研究与实际生活截然不同，这将导致对"媒体效应"的怀疑。

而且，他注意到了玩家的平均年龄是30岁，意味着绝大多数玩家已经超过18岁，而他们并非暴力游戏的目标玩家。游戏玩家变得越来越多样化，即使是小女孩也开始玩《模拟人生》。《模拟人生》是一款家庭模拟游戏，因为适合各种人群的口味而成为历史上最受欢迎的游戏系列。尽管游戏因为总是被批评教唆使用暴力，可是游戏的那些已经被认可的正面效应，例如使玩家成为更好的问题解决者以及增强玩家的手眼协调性等优点却鲜有人赞誉。对于那些说游戏使玩家孤立于社会的人，詹金斯注意到绝大多数玩家与朋友或者家人一起进行游戏，而在线游戏实际上将他们解放到这个社会中来。他说对于游戏将使儿童反应迟钝并具有反社会倾向的恐惧被过分夸大，而且这些都建立在对游戏中发生的事情的根本误解之上。

接下来是"热咖啡"事件的冲击。2005年夏天，一名来自荷兰的黑客发现《横行霸道：圣安德里亚斯》游戏碟片中存在一些隐藏内容。这些隐藏场景中，不同的女人会邀请玩家扮演的主人公进入小屋共同享用"热咖啡"，然后游戏表现了男女交欢的过程。一开始Rockstar公司否认它制作了这些场景。那时还不明确这些动画究竟是供玩家搜寻和解除锁定的"复活节彩蛋"还是仅仅是已经被简单删除的游戏内容。Take Two的新闻发言人后来说这些只是后期编辑过程中无意间被留在碟片上的内容。而不管情况真正怎样，汤普森这样的热心人紧紧抓住了这一良机，将所有的批评一股脑砸向Rockstar。他要求对这款已经是成人评级的游戏进行召回。负责对游戏进行评级的行业团体ESRB(娱乐软件评级委员会)如他所愿将此游戏打上了"AO"(仅供成年人)的标签。Take Two互动娱乐公司同意将此游戏撤下货架，而代之以清理过的干净版本。汤普森向游戏提起新的诉讼期间，收到了许多威胁取他性命的邮件。这可正中下怀，他说这只不过为玩家的脑子已经被游戏暴力所完全占据提供了新的证据。



■《GTA:SA》中的"热咖啡"场面。

而家长一方更是只要一想到孩子购买的游戏可能让他们面对那些赤裸裸的画面就火冒三丈。"热咖啡"出现之前，加利福尼亚州参议员利兰德·李关于禁止向未成年人出售极端暴力游戏的法案一直应者寥寥。但就在热咖啡出现之后，甚至连加州州长阿诺德·施瓦辛格也站出来支持此法案。这一法案很快得到通过，而罔顾这个法案能否通过合宪程序的签署人正是在无数血腥游戏中大杀四方的明星州长先生。随后伊利诺斯和密歇根州也通过了类似的法案。法院很快裁定这些法案均属违宪，而每一次通过这些议案的议员们总是苦心积虑地使用更具魔力的用词以在创作者的权利以及保护儿童方面更加靠近平衡点。一些游戏开发商私下里抱怨说Rockstar的错误使游戏业界面临措手不及的骤然降温。甚至国家媒体与家庭研究院的威尔什也在他的第十份年度报告中说游戏评级系统已经崩溃。报告还对业界将可能有害的游戏控制在儿童能够接触的范围之外的努力给出了很低的评价。

"尽管游戏产业爆炸性的飞速发展，而业界成为良好公民的脚步却并未同步跟上。"威尔什在他的2005年年度媒体报告中如是写到。

美国纽约州参议员希拉里·克林顿也开始关注此事，2005年12月她寻求通过一个加利福尼亚式的法案，以在全国范围内对将暴力游戏销售给未成年人的行为进行有效的约束。

对于政客和文化斗士来说，游戏是一个容易捏的软柿子。游戏是一个相当年轻的产业，不像已经站稳脚跟的产业那样有自己的影响力。政客和文化斗士这股力量力图让人们接纳这样一种观点：游戏的传播扩散同危险的病毒没有区别。与他们相反，微软的目标却似乎一直在逆流而上，力图使游戏变成社会主流。第一代Xbox未能达成此目标，而微软将继续用Xbox360一次又一次向此目标发出冲击。就像Actvision公司的CEO博比·考迪克多年前在一次访谈中说的那样，"微软是一家2.0版本公司"。

从长远的目标看，微软的目标是把所有对游戏所产生的效应心怀恐惧的人转变过来。可以通过那些比极端暴力要轻松许多的游戏把他们拖进来。从PC上的《俄罗斯方块》到手机上的保龄球，这些轻量级的游戏可以诱使那些对游戏心怀恐惧的人花上无数个小时。微软公司有自己的核心硬派玩家，但却未能赢得索尼公司那样在大众市场的影响力，连个痕迹都没有留下。在索尼玩家的基础上拓展自己是得到广泛接受和认可的王道。一旦Xbox360在握，微软将更富进攻性的追求自己的目标。


■从一般意义上说《光环》不能算是暴力游戏，但由于该作的影响力巨大，且有杀戮内容，因而在暴力抵制运动中《光环》也受到波及。

第3章 CHAPTER 3 Xbox第一代精英的散失

The Xbox Green Beret Diaspora

那些极富敬业精神的员工为我们献上了第一代Xbox，他们在快速行动的压力下展开工作，为了及时完成任务而长时间加班加点。他们是比尔盖茨工房里欣欣向荣的精灵，从一片混沌之中萃取令人颤抖的美丽时尚。如果没有他们，Xbox根本不会存在。可惜，Xbox团队不到首发就已经发生人员变动。就像一支被长途奔袭折磨的筋疲力尽的军队一样，不是每一个人都能留下来参加下一场激战。

这些人的离去带来的冲击虽然不会阻止一个已经有着上百亿美元规模的产业滚滚向前，但他们对于士气的影响颇深。乔纳森·布莱克利于2002年4月离开了微软，距他加盟微软仅有3年时间。许多人认为Xbox能够被推向市场完全归功于他顽强的意志推动。他从一个游戏制作人转型成了一名游戏布道者，为Xbox的幕后注入了激情。他是Xbox的四名创建人中最后一个离开的。

他主要的共同策划人凯文·巴楚斯早在他离开一年多以前就离开了微软。布莱克利与巴楚斯就像兄弟一样协同工作。另外的两名创建人奥托·博克斯和泰德·海斯离开的更早——尚在Xbox设计的中期，也就是刚刚把主机设计的概念从一台Windows PC转换到一台纯粹的主机上的时候。他们最终离开的原因是项目的行进方向上与他们的理念与哲学不同。海斯和博克斯重新回到了Windows部门继续研发HomeStation之类的技术，但这款起居室电脑却从来没有商业化上市。他们的工作给了设计名为“媒体中心PC”的起居室电脑的团队颇多灵感。在这次不成功的努力之后，博克斯征召了设计第一代Xbox的霍瑞斯·卢克公司帮助微软研究院设计一款可以完全运行Windows系统的掌上电脑。博克斯是一名Windows鹰派成员，他对PC机倾注的激情可能比比尔·盖茨还要多。他感觉PC机正是达尔文进化论中最适宜环境的那头野兽。他希望PC机取得胜利，而不是一个游戏盒子统治市场。

Xbox团队组成了一个互补的圆圈。微软内部的游戏玩家和其他技术狂人提出了Xbox的创意，并努力推动这个项目向前走；而更加冷静的公司老鸟则汲取那些纯技术的理念之后将之时尚化为一个真正可以上市的概念。最终真正成型的产品凝聚了这两股截然不同的个人化思路，也就是布莱克利和罗比·巴赫的风格。这两位游戏的布道者让游戏开发人员对Xbox充满信心，而开发人员的信心又反过来说服游戏发行商投资Xbox。当游戏抓住了核心玩家的注意力之后，其他摇摆不定的玩家也会跟风进入。很快，大众市场开始接纳这款产品。但公司上层必须为这项游戏狂热者的项目注入资金，并找到一条赚钱的途径。金钱源源不断地流入，上微软这条船的开发商和发行商也越来越多。从公司角度考虑问题的管理人员才是通向大众市场的关键。这两股力量都需要对方来补充自己。

两股力量的融合为产品输出了动力。2002年5月的洛杉矶E3大展上，微软宣布年末商战之前Xbox的阵容将会有200款游戏；巴赫宣布微软将在接下来的5年当中为Xbox LIVE在线服务投入20亿美元。这个业务太夸张了。Xbox内部的玩家一派觉得如此拓展主机业务太过愚蠢，还不如拿这些钱去多开发几款游戏。

当然，有时玩家一派与商业一派也会走到一起形成魔幻般的联盟。罗比·巴赫说一开始的时候Xbox团队更像联合国，艾拉德则说这个团队永远都不会碰巧处于统一阵线。布莱克利总是有自己的秘技让玩家一派和技术一派对此项目信心十足。

“布莱克利每次谈起他的目标是我总是极为振奋，”从微软研究院转到Xbox先进技术团队的图形专家杰德·兰格尔说。“这是一款艺术家的工具，以艺术家为中心的平台。后来我发现这段时间是职业生涯中最愉快的时光，布莱克利就是动力。”

不过Xbox团队的工作的艰苦程度简直和刑讯差不多。艾拉德后来回忆起一封邮件，“尽管如此，我们还远未说服游戏开发商、发行商以及媒体相信我们这次是玩真的。

他们的标准反应是：‘这是微软，是吧？一家商务软件公司现在开始琢磨摆弄消费电子产品和索尼、任天堂竞争？’

我们已经听够了下面这些话。

‘你们永远得不到开发商的支持！’

‘他们只会有很烂的PC移植版。’

‘他们撑不过2001年。’

‘Ctrl-Alt-Del键在哪里？’

‘死机的时候是绿色屏幕么？我不想再看见蓝色屏幕。’

‘Windows系统载入完成之后还会有多少内存留给游戏？’

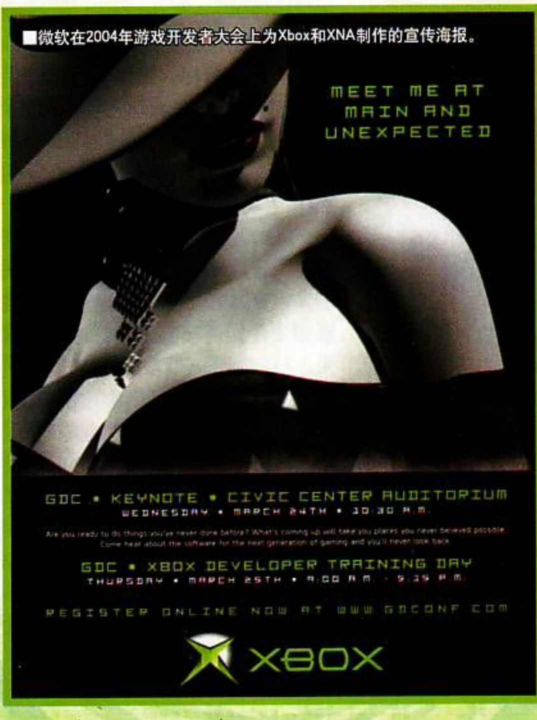
‘这是MSN和Hotmail侵入起居室的特洛伊木马。’

‘没有哪个打游戏的孩子会认为微软的产品很酷。’

‘这帮家伙到第三版之前都不会明白自己该做什么。’”

即使是公司内部，对Xbox的质疑也相当尖刻。一个关于Xbox的重要会议向我们展示了Xbox工作进行有多艰苦。当时团队正在审查Xbox的技术细节，软件负责人强·托马森和技术负责人J·艾拉德最后的结论是游戏主机绝不能使用微软的Windows作为操作系统，因为它有可能耗尽Xbox的全部硬件资源。游戏开发人员需要一个精简的版本，以便保留尽可能多的系统资源运行游戏。2000年的情人节，比尔·盖茨也参加了会议，讯问为什么操作系统要将绝大部分Windows组件拒之门外。罗比·巴赫和他的手下立场坚定地反对盖茨。这些玩家一派的人员希望盖茨能站在他们一边。他们都尽力说服盖茨——这时他正在考虑进行一项庞大的投资。长达三个小时的会议过后，盖茨、鲍尔默和现场所有的人的立场取得了一致。微软决定不仅去做Xbox，而且还确定做连名字都没有确定的Xbox的下一代主机！艾拉德说：“此次会议批准了一个20年的长远规划。”他又接着说，“Xbox360的想法实际上在我们最初开始此项目之前就已经定下基调。”会议进行的如此激烈，以至于被命名为“情人节大屠杀”。巴赫后来说：“我们当中没有人会忘记那次会议。”

在任何巨型项目开始之前发生这么一段剧烈冲突的过程再自然不过。从人的角度来说，这是必定付出的代价。无论什么时候如果某人有了一个不错的主意，总是要有一群人跳进来



■微软在2004年游戏开发者大会上为Xbox和XNA制作的宣传海报。



■XboxLIVE在日本的杂志广告。


■Xbox是微软从书房入侵客厅的重要战略棋子，为此比尔·盖茨准备了至少10年的时间。在《时代》的采访中，谈到X360能够获胜时，盖茨微笑地说即便无法胜出，"我们还可以再玩一局！"此语可谓游戏历史上最经典的名言之一。

将之规整为一个正确的主意。激进的玩家一派一定要做出妥协。他们在重重商务讨论中被碾得粉碎，有时候甚至牺牲了他们自己在公司大老板心中的印象——即使在当时是一个明智的建议，老板们却再也听不进去。而其他人却可将这些想法变成自己的主意。奈特·布朗是最早加入Xbox创始核心团队的老员工之一，他知道这对于微软来说太自然了。在微软甚至专门有一个词指代这个事情：手递手的移交。当这个事情落到他头上的，他选择了闪开。就他而言，他自己的移交非常顺利。而布莱克利和巴楚斯则不免有些失落。他们不得不在这个比原来大的多的项目里寻找自己的新角色，在这个项目中，他们无法向别人说：这个事情我负责。他们自己不想让自己的命运去面对一个Zen播放器一样的接受度。（创新公司推出，意图与iPod抗衡的便携式MP播放器）

当Xbox的设想最终成为Xbox业务时，布莱克利和巴楚斯不得不将领导权交给里克·汤普森。汤普森原来是微软的硬件主管，他在鲍尔默挥舞着的垒球棒的威胁下答应成为Xbox业务的首任总经理。强硬的汤普森是那种标准的纽约式业务经理。他不喜欢布莱克利，相反，他将技术上的问题委托给艾拉德和自己的朋友卡梅隆·费罗尼。当微软向世界宣布此项目时，汤普森离职去了一家刚刚创立的网络公司。巴赫取而代之，并以自己为核心建立了一个管理团队，推动Xbox的不同部门协调前进。从那时起Xbox项目才获得了自己的动力，成为一项真正的业务。巴楚斯的新角色则是第三方游戏的负责人。

"那时Xbox才从一种宗教讨伐式的狂热运动转变成为力图盈利的业务。"一位Xbox内部人士说道。"十几岁的小孩子起跑，而家长必须控制航向。"

布莱克利建立了先进技术团队亦即ATG。它为世人所知是因为它帮助游戏开发商尽量消化并榨取Xbox的技术资源。这个位置对巴楚斯来说极为完美，因为他在某种程度上成为微软与游戏团体之间的大使。这也满足了他成为注意力中心以及将业界最具创意的天才设想收入囊中的愿望。ATG将游戏业界的精英聚拢到自己的办公室中来。劳拉·弗莱尔是布莱克利之后的2号人物，巴楚斯出去旅行时是弗莱尔将团队团结在一起。她说："ATG团队真的非常团结。我们心往一处想。从游戏开发角度来看，Xbox已经尽善尽美。"ATG游走于微软和游戏开发商之间，将每一方的想法翻译给对方听以求得互相理解。后来的发展证明在微软向未知的领域进发之时此种润滑至关重要。布莱克利和巴楚斯所发出的讯息有着根本性的影响。ATG的工作卓有成效，微软研究院的老大里克·拉什德赞其为一项颇富竞争力的优势。

"Xbox的想法极为美妙，"OddWorld Inhabitants的领导人之一罗尼·兰宁说道。这家公司经验老道，是首先从PS2阵营中叛逃的游戏制作商之一。"这台主机本身非常优秀，而且能友好相处，这样我们可以把精力集中在讲述我们的故事上，而不是和技术叫劲。"

在Xbox这个微软巨大的努力尝试中，ATG最核心的团队只有几十个人。整个团队从1999年早期到2001年秋季Xbox首发一直在不知疲倦的工作。主机首发之时，Xbox部门已经增长至2000人的规模。大概有一多半人在游戏开发部门，而剩下的人分布于硬件、系统软件、市场以及支持部门。微软之外，数以万计的游戏开发人员在为Xbox、游戏发行商以及独立软件工作室制作游戏，Xbox俨然成为一个生态系统。当微软成功地首发出它的游戏盒子，这些人也自然而然的到达了重新开始的起点。现在是兑现的时候了，他们需要一些承诺才能留下来。

甚至在主机发售之前的2001年5月，凯文·巴楚斯就已经到达了自己的逃逸速度。某些总是坚信Xbox已经危机重重的人处传来了很多谣言。但实际上已经没有任何个人能够让Xbox项目停止运转。每件事情的结果和巴楚斯当年设想的都不一样，所以他离开了。现在所有的业务都能更紧密的合作。巴楚斯想回到制作游戏的业务上来。

"人们总是不愿意相信其实你只不过不想再呆下去了而已。"离开多年之后巴楚斯这样说道。

布莱克利和巴楚斯希望在游戏上砸下重注，而不是跟着微软大人物的设想投入巨资，例如在Xbox和Windows PC之间进行连接。后来到达了一个临界点，他们认为不再值得按自己的想法和高层进行战斗。即使真正的目标——击败索尼尚未达成，也很容易咬住整个项目中的一点不放，宣称任务已经完成。"一旦你构建好了

一个主机平台，就没什么其他需要做的事情了。"布莱克利的ATG军团中的一员，德鲁·安格罗夫这样说道。

布莱克利和巴楚斯有着相同的焦虑。他也觉得这个项目正在离他远去。他离开了ATG业务加盟约翰·奥罗克的市场宣传团队，扮演一个宣传的角色。但他觉得和巴楚斯更有亲近感，于是决定加盟巴楚斯的业务，也是Xbox创造的关于游戏开发的相关机会。除了为Xbox这一接受度越来越高的平台传音布道，微软内部再也没有他的位置。他于2002年4月22日挂冠而去离开了微软。

原Xbox团队的最后一名成员布莱克利说，他努力让人皈依Xbox已经有三年——开始在微软内部劝说，接着是对游戏开发商劝说，最后对消费者劝说——现在是回归他初恋的时候了，他要去做游戏。

"这根本不同于我回到家里整理抽屉，接着被炒了鱿鱼，"布莱克利这样说道。"Xbox现在OK，如果我觉得Xbox目前萎靡不振，我绝对不会离开。但从个人的兴趣爱好出发，我在骨子里是一个游戏开发者。"

在告别邮件中，布莱克利这样说道："好了，现在是我付诸于行动的时候了。几个月之前我和其他几名业界怀有疯狂想法的人产生了一个设立新型游戏公司的想法。这种公司将使今日本来无法制作的游戏付诸可能，这种途径制作出来的游戏可以更多的实现游戏制作人头脑中那些创新的理念和有趣的内容。

"哦，我们的想法富有力量，许多人已经跃跃欲试。我原来总是站在一个局外人的角度为游戏开发商加油，可我绞尽脑汁，苦苦思索才做出了这个艰难的决定，设立这一公司投身到游戏开发中来。我爱Xbox。亲爱的Xbox，比亲爱的还亲。你必须认识到——有时候就是因为我们曾经如此紧密，所以才这样艰难——身处这样一个团队中就好像在绿色贝雷帽部队中服役。我将独自怀念自己曾经是这样一个单位的一员，我希望我未来的Xbox游戏将有巨大的装机量作为基础，所以你们必须在E3上好好表现，构架起优秀的在线服务震倒玩家，还要完成100件其他的事情以使Xbox更加出色。你们现在还在读我的垃圾邮件么？回去继续奋战吧！"



当这些老兵中有人离开之后，公司丧失了一些无形的气质。巴赫和艾拉德对日本游戏市场几乎一无所知。他们与日本市场既没有私交联系，又无法理解那一群与美国市场不同的玩家口味如何，而战车在继续隆隆开进。

布莱克利团队的一些人也离开了。图形专家罗布·瓦特曾经极力劝说初始的Xbox使用Nvidia的芯片，后来加盟了以制作PS2平台上极受欢迎的《瑞奇与叮当》而闻名的Insomniac游戏公司。凯文·巴楚斯的妻子香奈儿·萨默斯曾经在布莱克利ATG团队中负责音频，她也决定离开从事新的工作。图像研究员杰德·兰格尔也决定与家人一起居住到一个小岛上制作一款模拟世界的游戏。（蜘蛛：不会是为PS3量身定制的吧……）甚至布莱克利最信任的行政助理艾薇儿·达利也离开微软另寻发展。

巴楚斯与布莱克利又重新在一起了，新的公司成立了。他们与游戏业的老牌律师吉恩·毛罗和游戏制作人马克·胡德一起成立了资本娱乐集团（CEP，Capital Entertainment Group）。他们筹集了一些钱，宣称他们将会成为游戏产业的新型中间人，为具有创意的开发小组和商业至上的发行商之间冰冷的关系之间重新架起桥梁。就像朗·霍华德的Imagine娱乐公司一样，他们将致力于扮演电子游戏制片人的角色，提携年轻的开发团队，帮助他们完成自己的作品，找到合适的游戏发行商把成品摆上货架。这项业务背后的原则——游戏产业里总有某些人需要帮助释放出他们的创造力——这与原来Xbox背后的目标实无不同。

公司的目标前景颇为光明，但是此公司一直无法筹集到足够的钱来为大型游戏注入资金。2003年11月，CEG关门了。布莱克利成为了创新艺术经纪公司（CAA）的代表。巴楚斯则成为Infinium公司（蜘蛛：诸位还记得这个要推出幻影主机的公司么？）的总裁。这个公司一直寻求生产一款用于起居室的免费主机，可以玩下载回来的PC游戏。这款主机无疾而终。

罗比·巴赫和J·艾拉德都在Xbox首发之后例行休假，接着又赶回来参与到滚滚向前的次世代洪流当中。他们本来意图多在外面呆几天，，可是他俩不得不赶回来回击那些他们已受够了Xbox不准备回归的谣言。最终他们两个都回到了办公室，而他们一回来，就像其他人一样，所想的只有胜利。



换面板就像换衣服，从保暖的角度来说未必实用，但绝对时尚！

在公司的高层，做出首发决定时曾任总裁的里克·贝鲁佐也离开了微软。一段时间之后，他去了一家规模小得多的存储器厂商昆腾公司（蜘蛛：相信玩电脑时间稍微长一点的PC玩家都记得大名鼎鼎的昆腾硬盘吧，昆腾公司后来被迈拓公司收购）。他说在微软公司工作你很难产生什么影响，哪怕你身处高位也是如此。他要在关键的采购谈判时与客户直接会谈并努力说服对方，接下来他还要负责很多其他的事情。

"我只想造成一些影响。"贝鲁佐说。"我想要的位置是这样的：无论我做出一点与众不同的事情时，我能感觉到结果是好是坏。在微软我也可以做出一点与它人有别的事情，但没有立竿见影触手可及的效果。"

当然，盖茨和鲍尔默仍然在最高层掌控一切。盖茨仍然是微软的董事局主席，但在2001年11月Xbox首发之前，他已经完全转职成为"首席软件架构师"。他的职责是让微软公司的5万名雇员都朝同一个目标努力，并且能够充分利用微软庞大的资源。我们之前已经说过，他对Xbox一代产品未能采用Windows操作系统感到非常不安。而当黑客出于兴趣在Xbox上运行Windows时，他更加焦虑。盖茨希望下一代主机能够更多地采用微软的技术，充分利用微软在PC机、媒体以及其它领域的优势。他还希望这一次能够及早谋划，以便更好的理解。微软研究院的负责人里克·拉什德则想看PC机和游戏主机能否更加靠近。

"我觉得人们希望看到不同的计算需求却有一个相同的体验。"拉什德说。"他们不想在不同的系统当中登录一百万次。今日我们具有的优势之一正是我们能够轻松的在不同的藩篱中来回挪动需要处理的内容。"

在Xbox当中，拉什德将他实验室中的资源提供给游戏开发商，其中包括一个专门专门研究人工智能团队的成果。这个团队许诺由计算机控制的对手行动将更加真实。他认为自己的图形团队和人工智能专家赋予了Xbox团队一项较索尼更有竞争力的优势。许多机灵的脑瓜来到了游戏部门，例如ATG团队。拉什德说，感谢微软研究院和ATG，微软能在主机厂商中傲然不群。他还让自己的团队在其他的主题上给予帮助，例如在游戏中正确地模拟布料或者在赛车游戏中提供更好的人工智能。

当Xbox360的计划逐渐成型的时候，盖茨推进的议程是"一起更好"这么一个短语。盖茨并没有坚称微软就一定要用微软的技术削减研发成本或者给任何一个部门加以人为的推动。他这样问道："我们怎样才能做出竞争对手无法做到的事情？"与对手不同，这恰恰是初代Xbox的创造者们最不担心的事情。他们想要的做游戏机的一切都纯粹为游戏而存在。盖茨的视点可能给他们带来了一些困扰，因为那把他们的注意力从击败索尼这个使命上转移走了不少。

鲍尔默作为公司的CEO要看守住底线，他希望这台主机能够盈利。对他来说事情很简单：任何业务都要走在赚钱的道路上，否则微软就从此业务中撤出。既然是盖茨和鲍尔默大人签发支票，Xbox团队中的游戏一派必须认真对待此事。微软总是用这种办法约束自己。在这场大卫与哥利亚之间的战争中，微软有哥利亚一样的钱，但是它说话做事谨慎的就像大卫一样。一名曾经为初代Xbox立下汗马功劳的内部人士曾经懊恼微软在大方向上的错误。

"这是游戏狂人和一粒粒数豆子的守财奴之间的对立，"他说。"还剩下哪些真正的玩家？我们的招牌就是技术上的先进性，而我现在开始担忧我们在技术上已经丧失锋芒。"

卷首特稿 特别企划 至尊年鉴 典藏攻略

第4章 CHAPTER 4 重新集结 Regrouping

罗比·巴赫39岁时已经有了一个辉煌的人生。他帮助微软的Office确立了在市场上的统治地位，并让Office成为史上最赚钱的软件之一。他出生于伊利诺斯州的佩奥里亚，生长于威斯康星州的密尔沃基。他是个聪慧的学生，学习德语和荷兰语。

13岁的时候他搬到了北卡罗来纳州的温斯顿-萨利姆。之前的那一年他猛地窜高了8英寸，这使得他脊柱后凸，也就是驼背。他不得不带上护架，护架由一根钢筋支着，一头连着腰带，另一头连在一个绕在脖子的金属环上。他把那个架子戴了5年之久，在最初的时间里甚至每天要戴满23个小时。

“这是个很大的麻烦，”他在多年后的一个访谈中说道。“每个人的眼光都能看出来他们觉得你非常可笑。我比大多数人都长得快一些。”

他不仅仅长得更高，而且长得更加富有竞争力。即使那时候带着背部护架，也没有耽误他每周有六天打网球。1978年他在全国少年网球锦标赛中杀入了双打四分之一决赛。

他还是一个极富天赋的运动员，在北卡罗来纳大学的教堂山分校主攻网球。他的寝室就在篮球运动员迈克尔·乔丹和詹姆斯·沃西的楼上(蜘蛛：乔丹不用介绍。沃西也非简单人物，他1982年以状元秀的身份加入湖人队，在湖人队三获NBA总冠军。1988年NBA总决赛中他表现优异，力压队友魔术师约翰逊荣膺总决赛MVP，也就是最有价值球员)。他获得了经济学学位，在摩根斯坦利作为金融分析师工作了一段时间。他后来在斯坦福读了MBA。微软的执行官皮特·希金斯在斯坦福的一次求职面试中第一次见到了罗比·巴赫。他回忆说，巴赫富有激情但并不生硬无礼。巴赫于微软上市之后不久的1987年加盟，后来他成为一名在微软服“无期徒刑”的员工。股票期权使他暴富，也成为在西雅图西部华盛顿湖滨拥有豪宅的管理层的一员。

巴赫不是那种会放弃的人。他总是有绝招让人们上他的船并且专注于工作目标，他的团队从未吃过败仗。当对手的莲花软件统治市场时，他曾经在Excel表格中与艾德·弗莱斯并肩作战。在他的监理之下，微软的Office软件套装阔步前进，占据业界计算领域的中心。

他不是一个游戏高手。“我的拇指协调性不够。”他说。但是巴赫招募了足够多的天才，让他们统领自己的团队。他形成了自己“兼听则明”的管理风格。在初代Xbox的管理中，他总是在听取了双方相反的意见之后才作出结论；而且他基本上不会不顾整个团队的建议而强行推行自己的指令。他靠着微软游戏工作室的负责人艾德·弗莱斯，后者一直视巴赫为良师益友。就算此君有什么其他不足，微软CEO史蒂夫·鲍尔默说，巴赫起码有一长串将自己的团队打造成胜利者的记录。

在他呆在微软的第13个年头，巴赫已经做好了担任Xenon带头人的准备。Xenon是微软下一代主机的代号。他从一开始便明了这场战斗绝不会仅持续一代主机的时间。负责Xbox360的团队是一块老手和新兵融合而成的合金，既有Xbox老将，也有微软菜鸟。团队从业界其他地方吸引来了若干老将加入到微软新的征途中来。

EA的CEO拉里·普罗布斯特并不总是和巴赫意见一致，但他认为巴赫善于倾听，长于解决问题并总是能恰到好处的做出妥协。

当巴赫谈起目前的战斗时，他总是乐于着眼微软已经取得了多大的成就。没有一个人拥有不切实际的幻想，认为他们可以彻底打垮日本电子巨头——即使初代的Xbox创造者们将此项目的代号定为“中途岛”，也就是二战中美国海军扭转战局，决定性的击溃日本海军的那一场战役。初代Xbox的销售数量是世嘉失败主机Dreamcast的几乎三倍，它击败了任天堂主机，占据了第二名的位置，在欧美市场更是远远超出。Xbox主机的《光环》引起了巨大的轰动。最终微软为每台Xbox卖出了差不多3套软件。在第一个节日购物季到来之时，Xbox已经拥有了40多款游戏。巴赫说，最令人印象深刻的是Xbox所引发的兴奋议论，它是每个人都想到手的热门产品。

2002年1月，巴赫发出了一封邮件祝贺他的部门取得了Xbox首发的成功，并详细说明团队将如何继续前进。这封电子邮件解释说成功组织了Xbox首发的管理团队将基本保持稳定，J·艾拉德将作为Xbox平台带头人扮演更重要的角色。艾拉德将自己的团队比拟为为迪士尼乐园奠定基础的那批人。巴赫依旧是首席Xbox官员，并且仍将掌管范围更大的家庭与娱乐部门；而艾拉德将是XBOX绝大部分技术性事务的负责人。

托德·霍姆达将管理Xbox主机和附件的生产、制造并向艾拉德汇报工作。他要管理Xbox从供应链一直到商场货架的一切流程。他的硬件团队必须与Nvidia、英特尔、伟创力等供应商紧密合作以削减XBOX主机的成本。霍姆达是个大块头，他出生在华盛顿北部的托纳斯科特镇。那个小区有大概1000人，最近的一块路牌远在25英里之外。尽管小霍姆达从小喜欢用弓箭来打猎，但他的父亲还是希望他学一门技术。他后来进入斯坦福大学，接着成为了一名电子工程师，最终在微软掌管硬件部门电脑鼠标业务，那儿他每年要卖出2000万只鼠标。

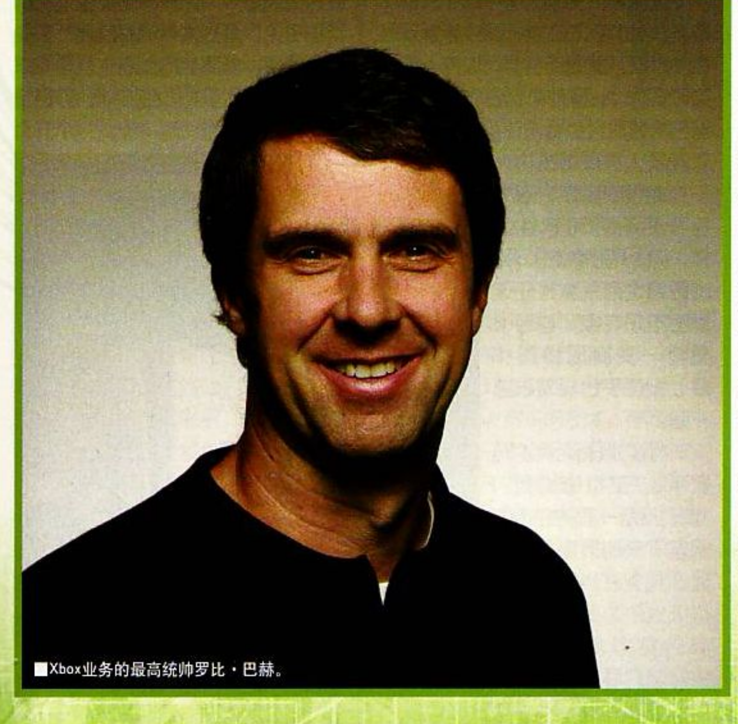
里克·汤普森是微软硬件部门的头头，他于1999年调往Xbox部门，而霍姆达也跟着来到Xbox部门并分管Xbox的硬件。汤普森离开之后，霍姆达直接向艾拉德汇报工作，并负责从上面接受任务，把上级的指令变成现实。他雇用了大约200名硬件工程师，奋力削减初代Xbox的硬件成本。里克·芬格莱利牵头Xbox的制造，拉里·杨要搞定芯片设计；格莱德·贝肯负责产品评估。罗布·沃克尔兼职控制器之类的外设。Xbox这条船上的水手们都已经经过了战火的洗礼。

有一次有人问霍姆达他为什么还坚守在Xbox部门，他这样回答：“我热爱竞争。我以前在其它地方工作。再没有其他地方拥有微软这样的资源，也没有微软这样的企业模式。这里的人都非常出色，这里的产品让你能够在很高的层面上施展自己。这是个极为有意思的产品，一切都看得见摸得着。我对这儿再满意不过。”

关于Xbox系统软件，微软拥有最强悍的老兵压阵。强·托马森是一名资深Windows经理，他率领一小群精英程序员构建Xbox的操作系统，还要为Xbox LIVE在线游戏服务的编程贡献主要力量。最核心的技术专家是特雷西·夏普，迪那特·莫莱斯以及安德鲁·古森。夏普是一名编程天才，他负责分析如何将Windows 2000的各个组件分解出来，然后再捏合成一个游戏运行最为理想的最简操作系统。

“要是没有特雷西·夏普，这肯定是一场灾难。”Xbox项目的一名前工程师这样说道。

古森则对图形编程的本质和细节了如指掌。莫莱斯既是编程高手，又是安全专家。如果没有这些富有技术含量的大脑，Xbox根本不可能出货。在这个16人的团队中几乎没有一个人配置失误。该团队与Xbox开发套件(XDK)团队协作，几乎每一个月都向开发商提供新版本的软件工具及操作软件。


■Xbox业务的最高统帅罗比·巴赫。



■Xbox在日本发售之前，各种广告早已遍布大街小巷。

卡梅隆·菲洛尼早在互联网部门时就已在艾拉德麾下效力多年。他是Xbox LIVE早期的前头人物，与强·托马森合作管理Xbox软件。接着，菲洛尼还负责领导世界范围内的内容服务团队，包括平台推广，支持，发行商关系，游戏评估与活动管理。托马森和菲洛尼频频交换职责，互为后盾。艾德·弗莱斯依旧执掌全世界范围内的微软游戏工作室，斯图亚特·摩尔德管理其中的PC游戏。肖恩·金帮助弗莱斯领导这个由1200名游戏设计人员组成的工作室。

微软调拨了资深人士进入Xbox的战斗序列。弗莱斯手下的一名主要的管理人员——前任天堂游戏制作经理A·J·里德默于2000年叛逃至微软。里德默早在1986年就进入游戏界，先后在Maxis、LucasArts、Spectrum Holobyte以及Orbital Studios制作大型游戏(蜘蛛：Maxis的代表作为“《模拟城市》系列”、“《模拟人生》系列”；LucasArts的代表作为“《星球大战》系列”、“《猴岛小英雄》系列”；Spectrum Holobyte代表作为“《俄罗斯方块》系列”；Orbital Studios名气不大。)他于1998年加入北美任天堂公司管理北美第一方游戏工作室。但是当长期担任北美任天堂主席的霍华德·林肯退休之后，宫本茂掌握了第一方游戏的开发，而里德默不得不“退休”。北美任天堂公司离Xbox团队的第一个办公地点只有短短的一段路，里德默也就在艾德·弗莱斯手下找到了一个游戏制作室经理的职位。总是有不少北美任天堂的员工溜到微软的食堂里去，因为那里有免费的饮料，而且吃的更可口。里德默动身之后，又有十来个任天堂雇员跟着来到了微软。

米奇·柯奇负责微软所有零售商品的销售、市场及运营，自然也包括Xbox。柯奇最初是一名注册会计师，已经在娱乐行业摸爬滚打了几十年，步步高升至管理岗位。虽然他原来在好莱坞长期任职，但后来他想抚养自己在西雅图的小孩，还想离自己老婆的家人更近一些，于是来到了西雅图。他于2000年10月入伙微软执掌Xbox销售与市场之前一直是迪斯尼博伟影视娱乐公司的总裁。 约翰·奥罗克在柯奇手下负责Xbox的市场工作。

另外一名好莱坞老兵布莱恩·李于初代Xbox的中期加入了团队，他仍然继续负责领导商业战略与规划。巴赫的管理团队非常稳定，都有多年的经验。但是除了弗莱斯，都没有游戏相关的经历。他们都是最传统的合作型领导。

无论在哪里，Xbox都有值得信赖的中坚力量。艾拉德的老友杰夫·亨肖继续致力于用新的理念吸引那些很少玩游戏的人。他的团队与ASJWT游戏公司合作开发Xbox混音器，这个软件可以将Xbox变成一部卡拉OK机。布莱克利的密友德鲁·安格罗夫设计完Xbox原型机之后留任开发软件工具与中间件。这些软件有助于游戏开发商自动完成游戏设计中的某些进程。

他们手下的基层人员对游戏更熟悉，或者至少经历过Xbox战火的考验。谢姆斯·布莱克利从ATG离职之后，他的副手劳拉·福莱尔正是接过指挥棒的理想人选。她不像布莱克利那样火爆叛逆，但她在办公室里将ATG团结在了一起。她将ATG构建成为一个50人的团队，布莱克利不在的时候依旧运转的井井有条。福莱尔原先与美琳达·福林琪(盖茨未来的妻子)以及艾德·弗莱斯的孪生姐妹一起为“微软Bob”项目工作。微软想要制作出一个简单的界面，即使是计算机新手也可以可以轻松面对这个灵巧亲切的界面而不被吓倒。这个项目的代号就是Bob，它像一条忠心耿耿的狗一样将导航概念带给用户。人们本来期待Bob成为微软的下一个重要的工业创新，后来惨遭失败。

游戏才是福莱尔的真爱。她是一名来自科罗拉多州帕克镇的移民，从小就被他的哥哥带入了游戏的世界。那个时候玩游戏的女孩子非常少，而她却热爱从魔法飞毯到FPS等所有类型的游戏。她自学编程，一开始在微软担任首席游戏测试员。当游戏部门只有30个人的时候她就已经是其中一员，后来还制作了几个游戏，其中包括互联网空战游戏《Fighter Ace》和模拟空战游戏《血色苍穹》。

她的游戏开发伙伴麦克·阿布拉什和麦克·萨特恩先于她加入布莱克利时代的ATG。他们两个一起游说福莱尔于2000年3月加入ATG。在一段时间里她不得不承担双份职责，一边要为ATG出力，一边在《血色苍穹》8月份上市之前为它完成收尾工作。布莱克利掌管大局，而福莱尔有办法同时打理四到五件事情。她属于那种能够把布莱克利聚集过来的创新型天才组织得各安其职的经理人。她的手下依旧是微软与游戏开发商之间的传声筒，而后来的发展证明，ATG在Xbox360的硬件规格确定上至关重要。福莱尔早就在混乱的环境中崭露头角，她觉得再没有比继续在一个充满麻烦的工作环境中展示自己协调能力更加振奋的事情了。她款款走来，成为布莱克利洞察力最完美的执行者。Xbox团队的员工旧去新来，布莱克利与弗莱斯这样的交接司空见惯，而文化氛围却能够一直积淀下去，Xbox360的诞生最终成为可能。

克里斯·撒切尔曾开发过《哥谭赛车计划》和《拉力挑战赛》等游戏，他的游戏开发经历甚至可以向上追溯到3DO时代。但他再也没有激情开发自己的游戏，他更希望帮助其他的游戏开发人员取得成功，于是他签约微软，致力与技术研究和软件工具。丹·柯伊纳做Xbox的营销之前一直是任天堂的市场专家，他与卡梅隆·费奥尼协同作战，担任平台规划总监一职。

“我们既有老兵也有新手。”艾拉德说到。“我们从第一回的经历中保留下来的最重要经验无非是关注消费者，设身处地的为他们着想。我们要考虑玩家的需求。我们要考虑到他们需要一根更长的手柄线，以便他们躺在沙发上玩，而不是费劲的坐在地板上。我们创造过愉悦的游戏体验，而现在要把它保留下来。这以其他的一些东西为代价。我们经验不足，当时除了为进入市场而进入，甚至没有一个真正的业务目标。”

尽管Xbox团队内部发生了一些变化，尽管工作压力非常大，许多高层管理人员留了下来继续与索尼战斗。初代的团队散失了一部分，新鲜血液立即流了进来。微软老兵乔治·佩克汉姆代替巴楚斯管理第三方关系。艾德·弗莱斯从《次世代》游戏杂志引入了编辑布莱克·菲斯切尔进行游戏的推广，此外布莱克还要留意制作中的游戏以便微软下手。他要为继承巴楚斯和布莱克利的精神，继续为Xbox传经布道，广撒福音。

其实任天堂为Xbox提供了大批经验丰富的人力资源。任天堂的老员工进入微软，他们士气大振，进一步增强了微软击败在游戏领域统治市场十余年的日本公司的信心。任天堂老迈的社长山内溥因为将CEO一职移交给自己的女婿，也就是长期担任天堂北美总裁的荒川实而招致社内众怒，他不得不另行指定游戏制作人岩田聪作为CEO。2002年，荒川实在任天堂效力22年后退休。

“荒川实先生的离开对我是一个很重的打击。”北美任天堂的老牌游戏制作人肯·罗布这样说道。“他是我为之效力的领导中最为明智的一个。我决定不在任天堂干了，我只忠于他。”

荒川实的离职对罗布是个很大的挫折。他为游戏而生，从1993年开始就为任天堂效力。罗布是土生土长的芝加哥人，直到大学的时候还一头扎在台球里，就算他的女友也就是未来的老婆在机厅里打《太空入侵者》也没有激起他的兴趣。有一天，一个开机



■X360发售之前，巨大的演示机出现在日本街头。

房的朋友把他拽到《BattleZone》的机台前，塞进去20个铜币。从1979年的那一天开始，他成了一名游戏瘾君子，每天打电子游戏，收藏的游戏数以千计。

艾德·弗莱斯决定拉罗布入伙。曾经与罗布共事的A·J·里德默现在向弗莱斯汇报工作，有一天他邀请罗布去一家名为Todai的日本自助餐厅吃饭。一开始罗布以为只是普通的社交而已，但后来里德默开始强力游说罗布。罗布觉得是加入的时候了。那时候微软已经有了许多前任天堂的员工。罗布这种游戏疯子甚至会用《光环》的音乐作为他的手机铃声，能招募到这种人让微软的管理层对战斗下去充满信心。他还带来了为了实现目标所需要的对游戏的理解。挖到罗布这样的人是一场胜利，这种胜利让每个人怀有更大的希望。他的到来明显证明了微软的确有机会征服对手。

留下来继续战斗的人一寸一寸地向前推进。玛格丽特·约翰逊开始思考未来应该怎么办。她是一名来自Windows部门的程序经理，习惯于每天穿着运动鞋去微软上班。总是有人非难微软在游戏领域跟着索尼的亦步亦趋，这不，由于索尼的一个声明，约翰逊下意识般的被指定为下一代Xbox的总监。



■Xbox刚上市时，索尼就抛出了PS3计划，让微软游戏部门上下陷入慌乱。Xbox发售后，后续机种的研发工作开始马不停蹄地展开了。

索尼于2001年3月21日宣布与IBM和东芝合作研发为下一代主机所使用的Cell处理器。这时甚至离Xbox的发售还有六个月，而索尼还有经年的时间要花在PS2上。当时的规划是他们准备在五年之间为PS3所使用的Cell投入4亿美元。这些芯片不仅会比IBM的深蓝更加强悍，而且还能广泛使用在消费电子领域之中。新的芯片将会内建"宽带连接"技术，可经多个系统组成网络协同工作。此声明就像在雷蒙德的微软总部扔下了炸弹。

"我当时想，我的天啊！"Xbox部门的一名中层人员说道。"我被吓得屁滚尿流。我仿佛看见他们拿出了PS3芯片，通过成本缩减应用到掌上设备，接着又拿出了四台PS3组成了一台PS4，我们根本不知道他们有多少计划！"

索尼那时所披露的信息告诉大家PS2尚在大卖的时候他们已经为PS3展开了超前的详尽思考，也凸显出微软究竟已经落后了多少。微软必须开始行动。显然，索尼期望跑在摩尔定律之前，为下一代PS主机的设计与生产先砸下巨额前期投资，然后在接下来的几年里一路削减成本。Cell代表了业界所可能投下的最大赌注。

索尼的声明发布4天之后，J·艾拉德向大家发布了一个信息，宣布约翰逊将领衔为下一代Xbox主机理出先期思路。其他所有人此时还在为即将到来的11月份首发忙得不可开交。但约翰逊被指定为"Xbox的未来概要"做出详细规划。她将向艾拉德汇报工作，探索强力的游戏应用以及可以使微软的更富竞争力的新商业模型。她当时手头上的主题包括无线与移动游戏，与兄弟部门的WebTV和Ultimate TV数字录像机互动，便携音乐播放器以及其他的微软娱乐硬件，在线平台，以及与合作伙伴共同实现"随处Xbox"的可能性。她的注意力主要集中在新类型的软件上，这样既可以改造Xbox，又不用为了一个功能而大动干戈重新设计Xbox。

约翰逊找了一个正在与微软研究院专家合作解决赛车游戏中人工智能的游戏工作室。他们正在研发一种能够让赛车游戏中游戏机控制的对手像真人一样驾驶赛车的技术。图形研究员杰德·兰耶尔回忆起那时约翰逊正忙于各种各样的调查。她在关注新型的输入设备，例如为《DDR》使用的跳舞毯。她的另外一个想法是Xboy，有一个小型团队专门研究如果能将Xbox放到一个掌上设备中与任天堂的GB竞争将会怎样。任天堂的摇钱树GB占领了97%的掌上游戏市场，源源不断的滋养着任天堂的成长。约翰逊的团队提出了这个建议。

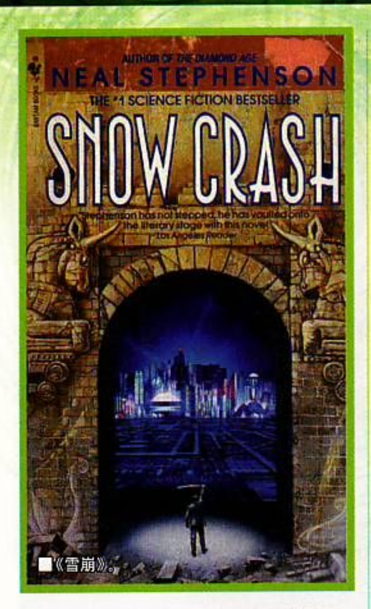
3DO主机制作人之一R·J·麦卡尔最先提出这个主意。麦卡尔和布莱恩·布鲁宁有一款名为"红玉"的新掌上游戏机。爱立信注资这款掌机，希望与GB对抗。但就在2001年这款掌机上市之前，爱立信放弃了"红玉计划"。麦卡尔和布鲁宁成立了一个名为"黑玉"的新公司继续此项目。他们引起了约翰逊的注意。麦卡尔多次去雷蒙德与相关人员会面。究竟他是否准备向微软出售相关技术或者投身微软，我们不得而知。一个面试官员甚至让他进行一个简单的编程测试。他一笑而过，搞定了这个测试。

"玛格丽特·约翰逊非常棒！"麦卡尔说道。"我爱她的激情。她总是把自己打理的非常舒服。总是穿着运动鞋走来走去。我和她聊了很多，但是还是不知道她的计划是什么。"

但是罗比·巴赫说他已经作出决定，微软需要将所有的精力都集中在Xbox主机业务上。况且，微软的手机部门已经考虑用自己的方式将游戏功能集成在自己的手机或者掌上电脑产品中。更重要的是，微软必须先拥有一套大型的游戏库才能开始从家用机向掌机转换，在此之前微软不会推出自己的掌机产品。公司决定不再考虑红玉技术。麦卡尔对此极为失望，他后来说他为红玉提出的理念在很大程度上与索尼几年后推出的掌上游戏机PSP极为相似。

规划过程中提出的另外一个主意名为"氟利昂"。用这个名字做项目名称代号简直酷毙了。它是Ultimate TV的数字录像机与Xbox主机的整合。比尔·盖茨一直说他是整合了视频服务与游戏的主机的忠实粉丝。索尼早就开始规划它的PS2/DVD录像整合机，而微软希望于2004年将自己的产品推向市场。

不过微软还是无限期搁置了氟利昂计划。氟利昂计划很可能分散微软投入到游戏中去的资源，而且这台机器也没有什么市场需求。在硬件推出一段时间之后进行中期升级从来就没有从消费者那里讨到好果子吃。世嘉曾经在这个事情上栽过跟头(蜘蛛：应该指世嘉为MD主机推出的32X)。IDC(国际数据集团)的分析师切利·奥尔哈瓦担心氟利昂将会把过多的功能信息推向消费者，反而会导致消费者产生"特性漫失"的困惑。而此时索尼也在担心微软会干出什么疯狂的事情。SCEI的首席技术官冈本伸一甚至担心微软将为Xbox推出年度版本，



■《雪崩》。

他仍然沉浸在与其他主机制造商的地面战斗当中。但是他的职责变成了考虑下一步该做些什么。Xenon必须推进，必须成为工作中心。这将是他在公司的第28个产品。

他要求他的新团队每个人都去读《雪崩》，这本尼尔·斯蒂芬森于1992年出版的科幻小说描述了一个名为“Metaverse”的虚拟世界。这个世界里有个名叫希罗的武士，他挥舞着忍刀在城市中游荡，各种虚拟人物的化身之间发生了许多故事。上世纪九十年代晚期的.com公司狂潮当中“《模拟》系列”的制作人维尔·莱特经常奚落那些在线游戏公司的商业规划不过是“《雪崩》一书被抄袭到卷了边的版本”。

但艾拉德非常认真。他希望有十亿人玩次世代主机。

“《雪崩》以一种有趣的方式让人们思考技术的另一方面以及技术所带来的冲击。”他说。“这本书总是在我的脑子里萦绕不去。”

艾拉德一直对虚拟现实技术颇感兴趣。VPL研究基金会创始人加隆·兰尼尔希望创造出一个虚拟世界，这个世界中人们可以通过数字手套和眼镜互动。80年代晚期的技术当然不足以担此重任，但艾拉德相信兰尼尔的理念中互动交流的成分要远远大于一个数字化目镜。这是他在波士顿大学取得计算机科学学位的动力之一。

艾拉德于1991年加入微软，正好是《雪崩》出版的前一年。他一开始是一名网络程序员，职责是将TCP/IP也就是互联网通讯协议植入微软的软件。1993年，他完成了一个未经上级批准的项目，通过公司的第一台互联网服务器将微软与其他的Web网站连接起来。他的目标是让电子邮件的使用变得更加方便，即使是他的老娘也会操作。他用本人登录名的简称作为自己的绰号：J。

他在1994年1月25日写下的备忘录令比尔·盖茨第一次被互联网所触动。仅仅在25岁的时候，艾拉德就成功的说服盖茨调动微软所有的资源在互联网淘金狂潮中挤压网景通讯公司这样的微型对手。

1999年，虚拟现实的理念再一次吸引了艾拉德的注意力，这要归功于电影《黑客帝国》的亮相。电影讲述了机器创造出一个人工的世界，麻痹人类，向他们隐瞒作为奴隶的真相。《黑客帝国》从视觉上实现了《雪崩》的场景与设想。索尼游戏部门的老大久多良木健也对《黑客帝国》极为倾心，甚至在PS2正式亮相之前就在一个行业展会上用PS2系统播放《黑客帝国》的DVD版本。在一篇著名的《新闻周刊》访谈中，他甚至许诺PS2的粉丝将可以“侵入黑客帝国的世界”。

1999年Xbox占据艾拉德的注意力之前，他已经成功领导了许多产品的上市。那时艾拉德已经很长时间不在微软上班了——他正在医治受伤的脚踝，琢磨是否开一家画廊，或者在西雅图的国会大厦山地区开一家酒吧。

很多人后来都认为是艾拉德启动了Xbox，其实并非如此。他在可文·巴楚斯、谢姆斯·布莱克利、泰德·海斯以及奥托·博克斯等人启动Xbox之后很久才来到游戏部门。甚至艾德·弗莱斯、里克·汤普森、罗比·巴赫等人调过来支持Xbox之后他才姗姗到来。艾拉德半路加入Xbox项目担任技术负责人。他加入的时候Xbox的规划更像是一台售价500美元左右可以运行Windows的PC机。初代Xbox团队的成员奈特·布朗把他拉进来作为Xbox的技术负责人。艾拉德的朋友卡梅隆·菲洛尼那时已经入伙Xbox团队，他也极力游说艾拉德加入。正是他的激情——还有他在公司内部“把产品推向市场的人”的声誉和信任度——让盖茨和鲍尔默在游戏产业砸下了数十亿美元的赌注。Xbox团队早期的成员离开之后，艾拉德与其他的成员一起将Xbox变得更像是一款家用主机而不是当初类似PC的概念。他是狂热游戏疯子和令人尊敬的技术专家的融合与交叉，正是他在技术和商业领域都拥有的美誉度给了盖茨和游戏开发商一个相信Xbox的理由。

艾拉德身材中等，前额突出，在最终剃光头发之前总是把自己的短发染成各种其他的颜色。从外表上看他更像是一个带着耳环的和尚。在一篇文章里，记者将艾拉德描述成为一个胖嘟嘟而且热衷于极限锻炼的家伙。他喜欢在韦斯特勒、英属哥伦比亚省之类的地方滑雪，喜欢骑着山地自行车疯狂冲下危险的山坡。他开着一辆

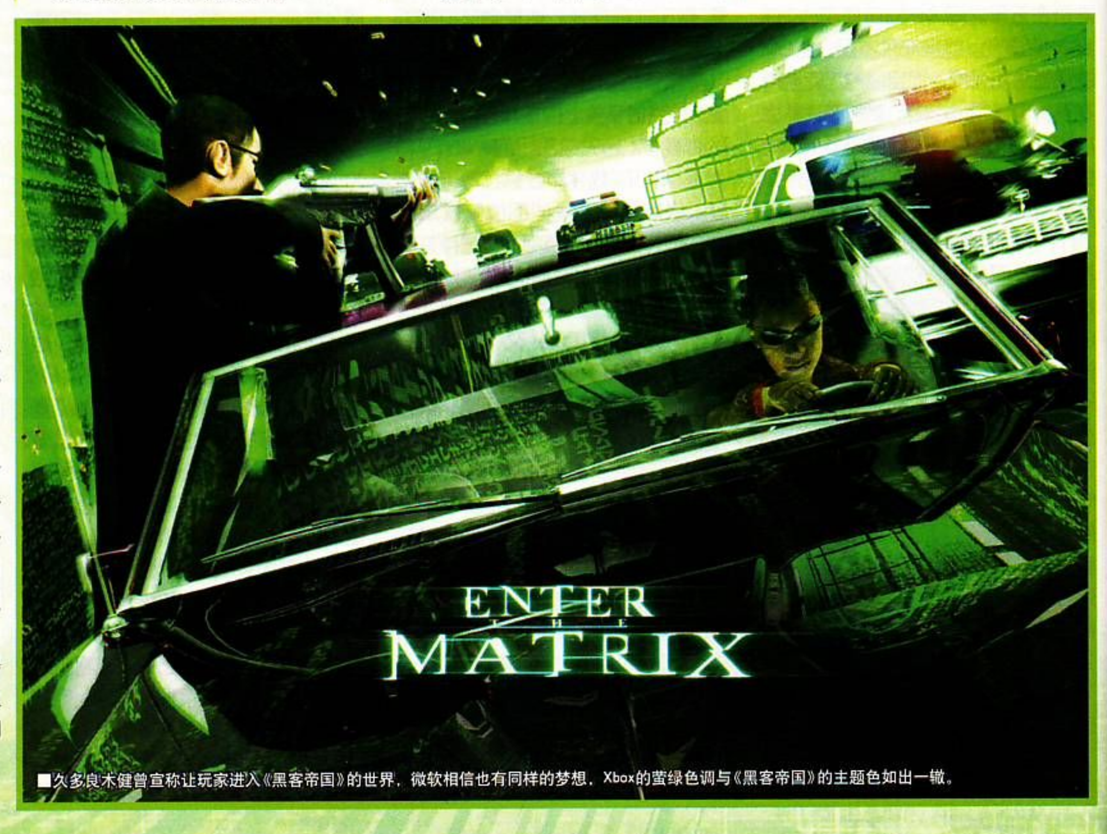
例如Xbox 2002，Xbox 2003等等。

但是微软的工作中并没有这样的计划。在为第一代Xbox制订计划的时候，微软一直为第二代主机应该做些什么而游移不定。用三年的努力制作出Xbox击败游戏领域的日本对手似乎是一个紧张而环环相扣的任务规划，而实际上这只能说是一个临时性的过渡措施。第一年的绝大部分时间用来考虑是否进入此业务领域，2000年2月14日的情人节大屠杀为Xbox立项之后，他们有21个月的时间执行计划——21个月实际上只够从头按部就班的开发一个游戏作为首发登场。Xbox首发时有19款游戏助阵，比其他主机的寥寥数款要丰满一些，可他们之中大部分无法鹤立鸡群，甚至《光环》也只是一个赶工的作品。



艾拉德有句口头禅：“预备、射击、然后瞄准”。在庆祝Xbox首发一周年时发给员工的电子邮件中，艾拉德这样描述当时混乱的局面：“首先我们的主机要内置硬盘，然后又不内置硬盘了。开始我们决定自己生产硬盘，一个星期之后，我们决定找人OEM代工。我们当时还让它运行PC游戏，后来它又不能运行P C 游戏了。它先要模拟PS1，然后又要模拟DreamCast，接着它要两者通吃。宽带连接还是窄带连接大概做了20周的“当周议题”。这一切都是同时发生的，没有什么决定一成不变。最要命的是，公司里的每一个人都要为这台主机加上自己的一点主意。我们最终一起拥有了一个足以去执行的计划（此外还有额外的收获），我们的思想理念稳定下来，管理层由此相信我们将成就一番大事，相信这件事情值得努力。我们都非常清楚这规划对大家之后的20年都至关重要。是大展拳脚的时候了。

艾拉德是一个不喜欢失败的人。



■久多良木健曾宣称让玩家进入《黑客帝国》的世界，微软相信也有同样的梦想，Xbox的萤绿色调与《黑客帝国》的主题色如出一辙。

红色的法拉利，是微软公关部门的官员口中"法拉利俱乐部"的一员。《连线》杂志曾为艾拉德做了一篇简介，将之描述为REM歌手迈克尔·斯蒂普的健身版本。微软CEO史蒂夫·鲍尔默则在同一篇文章中评价阿拉德"有点疯狂"。

艾拉德是一名游戏粉丝，经常与他的朋友卡梅隆·菲洛尼对战。一开始他和游戏产业扯不上什么关系，然而在微软内部，艾拉德总是清楚如何把事情搞定，清楚如何把其他人拉上自己疯狂的新项目中来。他尤其擅长招募其他的程序员加入自己的项目，而且很多人后来成为"FOJ"，亦即"J的朋友"。这其中包括了杰夫·亨肖、斯科特·亨森和菲洛尼。最初Xbox仅仅是微软无数叛逆不群项目中的一个而已，但这个项目的成功为艾拉德赢得了一张通向副总裁的车票。

当Xbox成功发售并卖出去几千万台之后，高层管理人员也开始倾听艾拉德的声音。他要指挥成百上千Xbox团队的人员，无论是硬件、软件还是Xbox LIVE之类的服务都靠他一把抓。他是如此的引人注意，以至于《Business 2.0》杂志为他起了一个"小盖茨"的绰号，这个绰号专门指未来有望取代比尔·盖茨担任微软主席的家伙。

在Xbox软件负责人强·托马森眼里，艾拉德是个"绝顶聪明"的人，但是他也看到艾拉德如何得罪其他人。

"他的观点有时反复无常，而且他的确飞快的改变自己的主意。"托马森说。"他非常聪敏，而这使人无所适从。他热衷争辩，并不总是和他人相处的非常融洽。"

艾拉德希望微软可以向公众保护住自己的行动秘密，而同时还能保持对Xbox的成功至关重要的足够曝光度。游戏开发商和发行商已经受够了日本主机制造商的傲慢无礼。他们感觉自己被完全拒之于决策之外，只能简单被动的根据主机制造商的需要来调整自己策略。微软努力为Xbox寻找同盟军之时发现了日本主机商显而易见的傲慢是个不错的契机。而当微软自己制作Xenon时，它也没有什么不同。微软内部的真·游戏粉丝一想到他们自己正在为玩家做出正确的决定就激动的直发抖。

这种感觉并没有持续多长时间。Xbox很快成为一个大型协作项目，为了实现远期盈利不得不做出很多妥协。但是艾拉德期望保持Xbox的立身之本，也就是弱小者的形象。尽管微软在其他领域都是巨无霸，但在游戏领域只能算初来乍到。最起码，微软与其他已经立稳脚跟的主机制造商相比更像是个好孩子。游戏发行商一直抱怨日本主机商的垄断，这促使大卫·谢弗于1993年写了一本书：《任天堂如何霸占一个美国产业，掠走你的美元，让你的孩子变成他的奴隶》。这本书将任天堂的领导者描述的霸道而冷酷，正是这些抱怨成功的使索尼在PS时代撬来了任天堂的游戏发行商。但是很快，随着索尼逐渐统治了游戏产业，类似的抱怨又浮现出来。

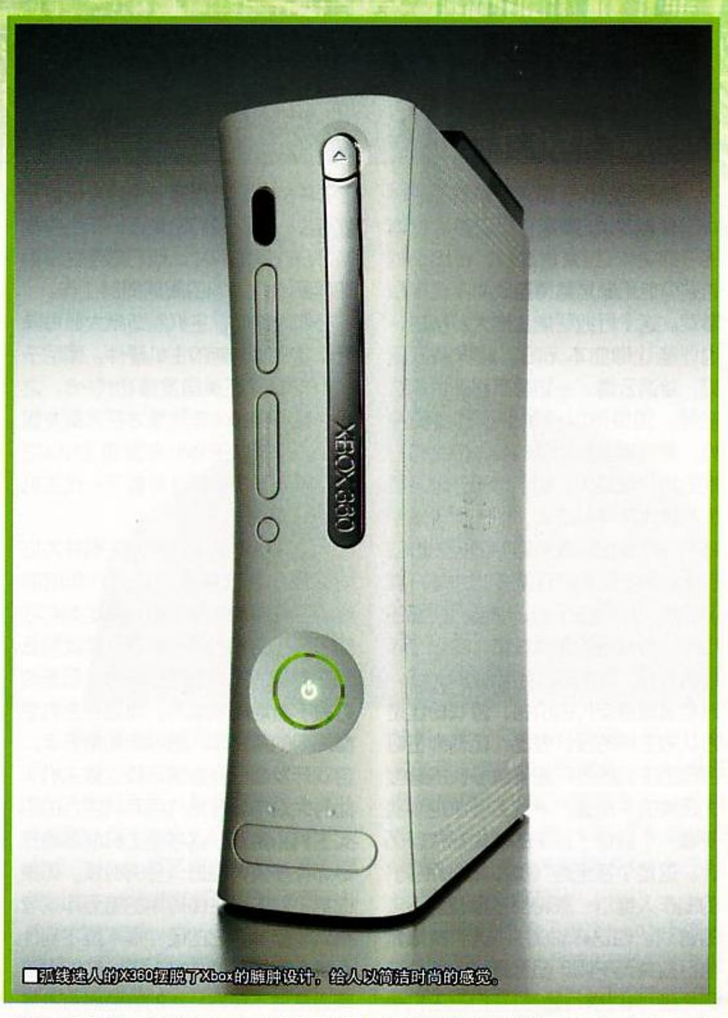
这就是为什么艾拉德能够将自己描绘成为一个对抗冷酷无情的机器的勇士。他的人马都是精心挑选的特别人物，能够打破游戏产业力量的平衡。因为Xbox，他成为游戏业的知名人物。他的Gametag是"HiroProtagonist"，灵感源自《雪崩》一书的主人公。他总是激得游戏人员接纳在线游戏，并且和他们在网上单挑。Xbox已经让他出名，但还不够好。

"我特想看到久多良木健的辞职信装裱进镜框里悬挂在我的桌子前面，这就是为什么我还每天起床然后来到办公室。"艾拉德后来在一个Xbox高管退休时的备忘录中这样写到。

艾拉德直接向Xbox首席负责人罗比·巴赫汇报工作。巴赫的管理风格是放手委任，艾拉德有了充足的自由按照他自己觉得合适的方式设计Xenon。这一次艾拉德的团队想要设计出一个如同迪士尼乐园、宝马迷你轿车、苹果iPod以及Willy Wanka的巧克力棒。

"这些产品中的每一个似乎都是由一个人制作完成的。"艾拉德说道。"我们一共有两万人为Xbox工作，你如何才能让它感觉像是由一个人创造的？"

艾拉德一直期望微软能够快速行动。切掉索尼最后一个盈利的年度将有助于微软达成防止索尼这样有威胁的竞争者侵害其核心业务的目标。2005年Xbox360首发之前，他都不认为Xenon可以激起索尼的反应，将自己的主机投放市场。巴赫知道微软这一次不能再当第二名了。他和艾拉德都认为这次双方将势均力敌。艾拉德将2005年视为一场"完美风暴"，各个事件都会有自己的完美影响。那个时候高清电视将成为市场的主流，而新的Xbox将最大程度地利用高清电视的威力将更加优秀的画面展示出来。这也是上代游戏主机逐渐隐退的一年。



■弧线迷人的X360摆脱了Xbox的臃肿设计，给人以简洁时尚的感觉。

"那将是重新振兴市场的时刻，"艾拉德说道。"这将是高清电视机的拐点，让我们催化这一趋势，乘风破浪！"

而且在那个时候采用宽带将成为大众市场越来越普遍的选择。微软有可能站在互动游戏和在线消费电子设备概念的最前沿。而且，让一直赔钱的上一代主机名正言顺地退役也是一个止住亏损的好主意。微软仍然可以在之后的几年里销售以前的软件。这个时机感觉不错！

"我们本可以再等一等，但是我们准备将绝大多数投资从第一台主机中抽出来。"艾拉德说道。"那些每天开车接送孩子参加体育运动的母亲在2005年花上129美元买一台Xbox对我们的规划起不到任何作用。这只会增加我们的亏损。"

艾拉德承认成本的重要性。

"这是一个真正的项目，"他说。"我们有正儿八经的财务约束。如果我们增加成本，那在其他方面必然要有所削减。"

微软已经在第一局比赛中解决掉许多让人痛不欲生的难题。他们清楚这一次需要做些什么，达到什么样的目标。他们有更多的时间为第二台主机拟定规划。他们知道必须想出一个不同的名字。Xbox 2显然不合适，这个名字听起来比PS3次多了。艾拉德明了第二台Xbox将承载着完成战略构想的重任，占领统治性的市场份额，而且要为公司带来利润。

就在巴赫发表了就职宣告之后的2002年1月，艾拉德正式调任，领导他称为"下一个Xbox"的次世代主机研发。艾拉德指派了三名富有经验的技术专家思考未来将会怎样。麦克·阿布拉什身为图形专家，负责未来Xbox架构的设计；杰夫·亨肖牵头"其他娱乐方式"，或者可以说"游戏之上的世界"；而玛格丽特·约翰逊则把她的注意力转向了先进的软件工具。阿布拉什是当年布莱克利ATG团队中的一员，负责帮助游戏开发商最大限度的挖掘Xbox技术。他非常清楚Xbox的局限在何处，在下一代的主机上如何拓展空间。亨肖曾经领衔软件开发工具，现在则寻找一条将其他家庭成员拉到Xbox周围的途径，比方说用一个卡拉OK式的产品把家人都拉进来。

Xbox团队最初没有取得多少进展。约翰逊回到了Windows部门。当大家开始为Xenon殚精竭虑之时，几乎所有最初的想法都汇集到确定那个至关重要的日期上来：他们什么时候发售这台主机？

第5章 CHAPTER 5 枪打出头鸟

Go First, Get Hacked

如果你制作一款关于游戏主机行业的模拟游戏(蜘蛛：可以参考世嘉的泣血之作《世嘉嘉嘉》)，做出来的结果可能更像是赌博游戏而不是模拟游戏。这个行业可能让你大发横财，也可能让你血本无归。业界风云变幻，波诡云谲，一切都飘移不定无法把握。如果你以亏本的形式发售主机，卖得越多赔的就越多，你给自己挖的坑也就越大。如果你保守地采用成熟技术来降低成本，你的竞争对手却有可能拿出玩家所期待的更先进的技术。你要时刻盯住第三方为每一款游戏所支付的授权金，你自己内部的工作室所开发的游戏数量，主内存芯片的价格，定制芯片所需要的时间，消费者愿意支付的价格，游戏粉丝是否认为主机的设计很酷，还有你签订合同的主机制造厂能够以多快的速度大规模的实现量产。这么多决定中随便哪一个猜错了带来的损失都数以亿计。这是个甚至连"《模拟城市》系列"的制作人维尔·莱特都不愿意玩下去的游戏。他这样说道："这与模拟其他行业并无不同。但是最终的胜利者则是碰巧让《横行霸道》在自己主机平台上发售的那一方。"

微软对PC行业的模式驾轻就熟。写一个操作系统需要数年的时间，而硬件总是领先六个月左右。图形芯片的制造商需要18个月来设计一款芯片，但是他们总是在一年当中发布好几次新的芯片。他们总是让三组工程师错开不同的周期同时工作。

作为对比，主机制造商大概每隔五年才会发布新的主机硬件。索尼于1994年秋季在美国发售初代PS，之后一直等到2000年秋季才在北美发售PS2。任天堂于1996年发售了N64之后又等到了2001年才发售下一代主机GameCube。

这并不是说设计一款主机并为它写好操作系统需要长达五六年的时间。主机制造商需要时间搞定如何才能为自己的平台制作游戏。游戏制造商在最初的主机上是亏本的，但是他们会不断地削减成本。而且在主机生命周期的第三年、第四年和第五年，游戏开发商已经能够玩转这款主机，此时大众市场开始几百万几百万的购买主机和游戏，这才是主机制造商开始弥补损失，日进斗金的时候。如果你把一款主机生命周期的第五年或者第六年砍掉，它的硬件根本赚不到什么钱。如果一款主机战败，他的制造商通常会不管后几年的收益而会发售新的硬件以试图挽回游戏粉丝的拥戴。他们必须通过卖出剃须刀片来弥补赔本卖剃须刀的损失。

然而首先发售也逃不掉先发的风险。日本世嘉公司正是一个试图打破经典周期却惨遭失败的范例。它于1989年发售了红极一时的世嘉Genesis(蜘蛛：Genesis是美版名称，我们所熟知的世嘉MD是日版名称)，占领了游戏市场相当大的一块份额。但是它又开发出了新的先进技术，于是又发售了世嘉32X和世嘉CD作为Genesis的附件。玩家希望玩游戏没错，可是他们不愿意总是在新的硬件上投资。真正的硬件升级是1995年发售的世嘉土星(蜘蛛：土星1995年才在美国发售)，但这款主机未能赢得多数消费者的青睐，被索尼PS和任天堂的N64一起干掉了。世嘉又迅速拿出了下一代主机Dreamcast，分别于1998年在日本，1999年在美国发售。但索尼的PS2于2000年在日本登场，PS2相对DreamCast的巨大优势使PS2轻松的屠杀了世嘉的最后一代主机。2000年夏天德国黑客研究出了破解Dreamcast的光碟所采用的安全措施的方法，这令一张普通的CD光盘也可以在主机上运行。盗版汹涌而至。Dreamcast的游戏已经枯竭，而索尼在阔步前行。

世嘉甚至试图用免费的主机招徕消费者——只要玩家订购在线服务。美国世嘉的负责人彼得·摩尔强咽下这口气，在2001年1月的一个新闻发布会上向各位记者宣布在销售出800万台主机之后世嘉将停止生产Dreamcast。世嘉核销了7亿美元的亏损，转型成为一家纯软件商。"Dreamcasted"成为了一个新的动词，它特指索尼为PS2制定的雾件策略有效地切断了第三方对Dreamcast的支持。结果，第三方游戏通往世嘉主机的管道枯竭了，玩家的热情也散失的干干净净。

"如果你看一下我们的历史，实际上我们从来不第一个出发。"索尼电脑娱乐公司的总裁平井一夫这样说道。

索尼获胜是因为它在这个行业玩的很油。它发售强悍的游戏硬件，邀请各种类型的第三方为它的平台制作游戏。它建立起自己内部的游戏工作室，在全世界的范围内销售主机。

微软发售Xbox之后，它相信自己有足够的影响来改变这个周期，这和让一条河流改道差不多。微软的计划是在主机周期上提前一年，新的主机在上代主机销售4年后就亮相，而不是通常的5年。微软的团队希望能将PC行业的活力以及每年所发生的巨大变化更多更快地引入到游戏产业中来。他们期望在PC研发领域的投资能尽快带来现金回报。一开始初代Xbox的鼓吹者甚至建议微软每隔两年就升级一次硬件以尽可能的利用PC硬件商所提供的优势。他们认为自己能够借助更好的图像和CPU芯片处于比竞争对手更有利的地位。但他们越想越不对，逐渐不再考虑这个主意。消费者可不想一直升级硬件，而软件开发商也需要时间熟悉软件、专心制作游戏，而不是刚刚上手就急匆匆的奔赴下一台主机。

但J·艾拉德一直怀有尽量利用PC模式优越性的理念。从一开始，他就知道在游戏领域微软的发展曲线与索尼别无二致，但是索尼已经提早了20个月行动，微软在这一局绝对赶不上索尼。除非微软能比索尼提早发售主机，否则没戏。如果微软真的提前发售主机，一则可以抢占市场份额，二则可以让索尼吃点苦头，让它在还不能够降价的时候就提前降低硬件价格。这意味着在Xbox与PS2战斗中发生在微软身上的事情要彻底翻过来。

但是微软的执行官们发现找时间做出长远的规划真太困难了。总是有更加要命的事情打断日程安排。2001年12月4日，软件负责人强·托马森召集手下开会研究如何应对已对Xbox安全系统下手的黑客。

"你们也许已经知道了，有不少人致力于攻破Xbox。"他在一封电子邮件中说道。"但这些尝试的信息往往发布在不同的地方。你们也许偶尔会发现我们尚未看到的破解努力。当你们发现了此类信息，我鼓励你们将这些破解的尝试包括链接的信息以电子邮件发往Xbox安全反应小组的同事。"

托马森提醒他的手下一定要纠正互联网论坛上的错误观念，并时刻要以法律专家的姿态行动。微软使用的是一枚通用的英特尔CPU，大家都对之了解的非常透彻，黑客们正在把一切线索一点一点的拼起来，围剿Xbox用以防止用户非法修改主机或者运行盗版软件的一切安全系统。破解Xbox安全系统的秘密对任何一个黑客来说都过于浩瀚，Xboxhacker.net这样的互联网网站将数以千计坚定不移的黑客的努力汇集起来。这样沉重的压力下，微软的安全系统保护


■"360度环绕在玩家身边"这是X360的设计理念，也是其名称的由来。

不了Xbox多长时间。

一名来自麻省理工学院的博士生安德鲁·“兔子”·黄在2001年11月收到了一台Xbox作为感恩节礼物。作为一名老练的黑客，他开始动手分解Xbox，并且找到了一个解密闪存ROM中加密数据的办法。他对金钱没有兴趣，这么做只不过出于兴趣而已。他于12月上旬将得到的一些内容贴到自己的网站上。12个小时之后他收到了一封来自强·托马森的语音邮件，让他把那些内容从网上撤下来。黄很合作。

“我们一直盯着黑客，”托马森说道。“我让他把我们拥有版权的内容删掉。他照办了。我没有使用非常带有威胁性的语气。我首先和我们的律师谈了一下，他所粘贴的东西版权由我们所有。”

黄在那时候才得知他有可能已经触犯了1998年通过的数字千禧年版权法案。这项联邦法案规定公布加密技术缺陷是一种与非法闯入或进入住宅同样的非法行为。

一开始，黄希望有人能够得到闪存ROM的内容并且破解安全系统，这样他就可以写些能在Xbox上运行的程序。他已经发现了那些代码不过是些诱饵，是一条意图引开黑客注意的红鲱鱼，这样藏在其他地方的真正密码就可以安然无恙。接下来的几个月里他用一些自己本行里的高招——自制的逻辑分析器，洗去芯片封装的硫酸浴，以及一把双尖头电烙铁将另一台Xbox肢解得七零八碎，当然也揭开了Xbox真正的秘密。

做到这一切根本没有花多少钱。他找到了一种办法监视Nvidia通讯芯片与系统其它部分的数字链路上的字节。自然，他找到了Nvidia通讯芯片中隐藏的安全钥匙，这把钥匙使他能够完全控制整个Xbox。微软犯下的最大错误是它只使用一把钥匙，这把钥匙不仅能够解锁黄的Xbox，而且能够打开截至那时公司生产的所有Xbox。黄自己写了个暴力破解程序，某天的早上5点钟他破解开了每一台机器的安全系统。他制作了自己便宜的闪存ROM版本，用它启动自己的Xbox，运行Linux和其他微软不允许运行的软件。黄为自己辩解说，他完全以技术探索的名义破解Xbox，没有因之取得任何经济收入，而且他还赢得了电子前沿基金会(EEF)的支持。

电子前沿基金会的律师李·提恩建议黄告诉微软他已经握有他们目前所生产的全部Xbox主机的钥匙。他给艾拉德写了一封信，那个时候托马森还不知道此事。艾拉德亲自给黄本人回了一个电话。几次交谈之后，艾拉德告诉黄微软并不打算起诉他。不过艾拉德要求黄以纯学术的形式撰写他的论文，这样不会对微软造成灾难性的打击。在与微软进行了4个月的法律斗争之后，他出版了自己的成果。他没有详细说明如何才能完成更换硬盘之类充满争议的行为。

“我无意在经济上打击微软公司，”黄说道。“但我也不想让糟糕的安全系统继续存在。我这么做的原因纯属探求技术。我的目的从来不是盈利或者盗版。我从童年开始就这么干。这和1800年开着箱式货车向西部进发没有什么两样。这是前沿领域。”

微软最终也没有对他提起任何诉讼。但同时其他人也在探究同一问题。黄推论说，即使他没有公布自己的结果，也会有其他人公布出来。一旦黄或者其他人所做的探索为大家所知，破解者或者心怀恶意的黑客将开始修改Xbox或者“摩机”，并将这些修改过的机器卖向黑市。改机者要费不少周折。他们首先要用自己的芯片启动Xbox，绕过系统中真正的芯片，再把改机芯片焊上。他们没有像微软希望的那样，即使探查出Xbox主机真正的秘密也要先花上两万五千美元。

“他使用了一种我们闻所未闻的新方法。”托马森说道。“我们从来没有想过Xbox是不可破解的。我们原先以为监听高速总线需要特别复杂的方法才能奏效。我们恐怕要损失很多销量。如果你看看PC游戏产业，也许会说盗版谋杀了它。”

黄最后还写了一本名为《破解Xbox》的书。这本书是纯粹的学术风格，并不是手把手的教你如何从微软口袋里偷钱。这本书最初的出版商约翰·威利公司最终决定放弃出版，黄只好承担巨大的法律风险自己出版。他不仅伤害了微软，还羞辱了微软。他对微软的硬件设计水准出言不逊。“Xbox真烂，”他说。“内部结构设计，还有零件的选定都不咋地。匆匆完成的赶工之作。”

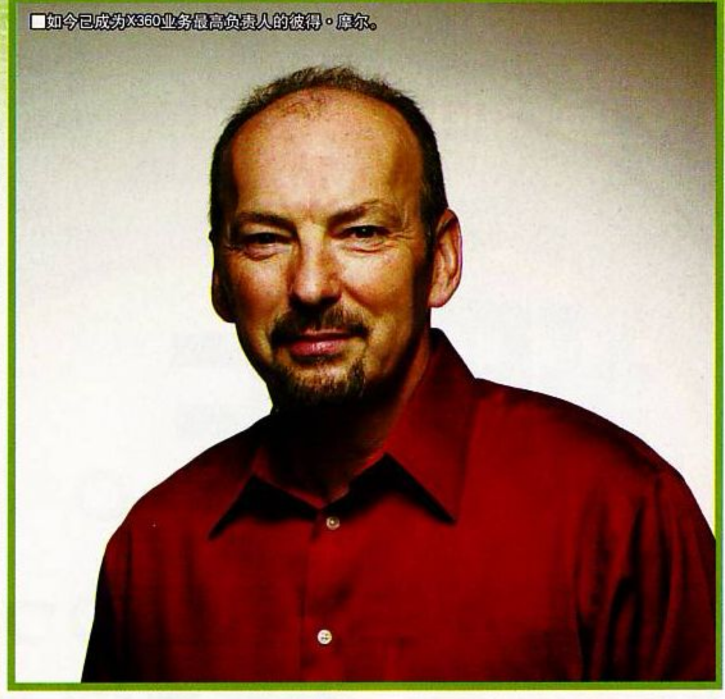
微软试图压垮破解者。显然那些购买Xbox主机却无意购买合法游戏的人将让微软蒙受惨重损失。这对公司来说无疑是一场噩梦。不光是黑客，很多人都已经知道了微软在以300美元的价格销售一部藏在Xbox内部的全功能PC机，这个价格比一部廉价PC的成本还要低！破解一台Xbox不需要花多少钱，但惟一对微软有利的是黑客即使已经读过了黄写的书，破解依然需要不少技术含量。有些改机者为Xbox挂上存满了盗版游戏和软件的大容量硬盘再转手牟利。而购买这种主机的人不会在游戏上花多少钱。微软后来又用Nvidia芯片的新版本形成了新的安全机制，但是英国黑客安迪·格林花了一天时间就破解了。他发现微软使用的安全算法有一个已知的安全漏洞。经过了这些源源不绝的教训的磨练，托马森指定微软最具天赋的程序员之一迪纳特·莫莱斯吸收第一局安全系统被破解的教训，努力为微软的下一台主机提供更加坚固的保护。

还有其他的工作让Xbox工作人员忙得够呛。2001年秋天微软于北美发售Xbox之后，它还要重新集结为2002年2月的日本首发做准备。日本首发的失败告诉我们假如一个公司没有全神贯注于当前的工作会导致什么样的结果。接着又是2002年3月份欧洲的首发。艾拉德和他在互联网时代的战友卡梅隆·菲洛尼正忙于准备2002年秋季发布Xbox LIVE。

最高级别的官员比尔·盖茨和史蒂夫·鲍尔默早就开始割除公司不成功的项目。他们在2002年6月评估了Xbox业务。在这之前，巴赫已经骄傲的宣布他们已于20个国家卖出了350万台主机。Xbox撞过了生死线。微软CEO史蒂夫·鲍尔默定期为微软未来的行动目标提供一些线索。6月份他告诉一家日本报纸微软有可能于2006年发售新的主机系统。新的设备将有更好的互联网特性，作为一部数字家电与起居室更加协调。但在那时，还没有一个完整确定的计划。

首长必须不断激励部队，还要签下员工为下一个五年做打算。罗比·巴赫需要探访不同的部门告诉团队成员他们多么有价值。他经停的其中一站是加州的景山。微软在那里有一整套硬件工程师，他们的任务不是别的，正是设计一台游戏主机。

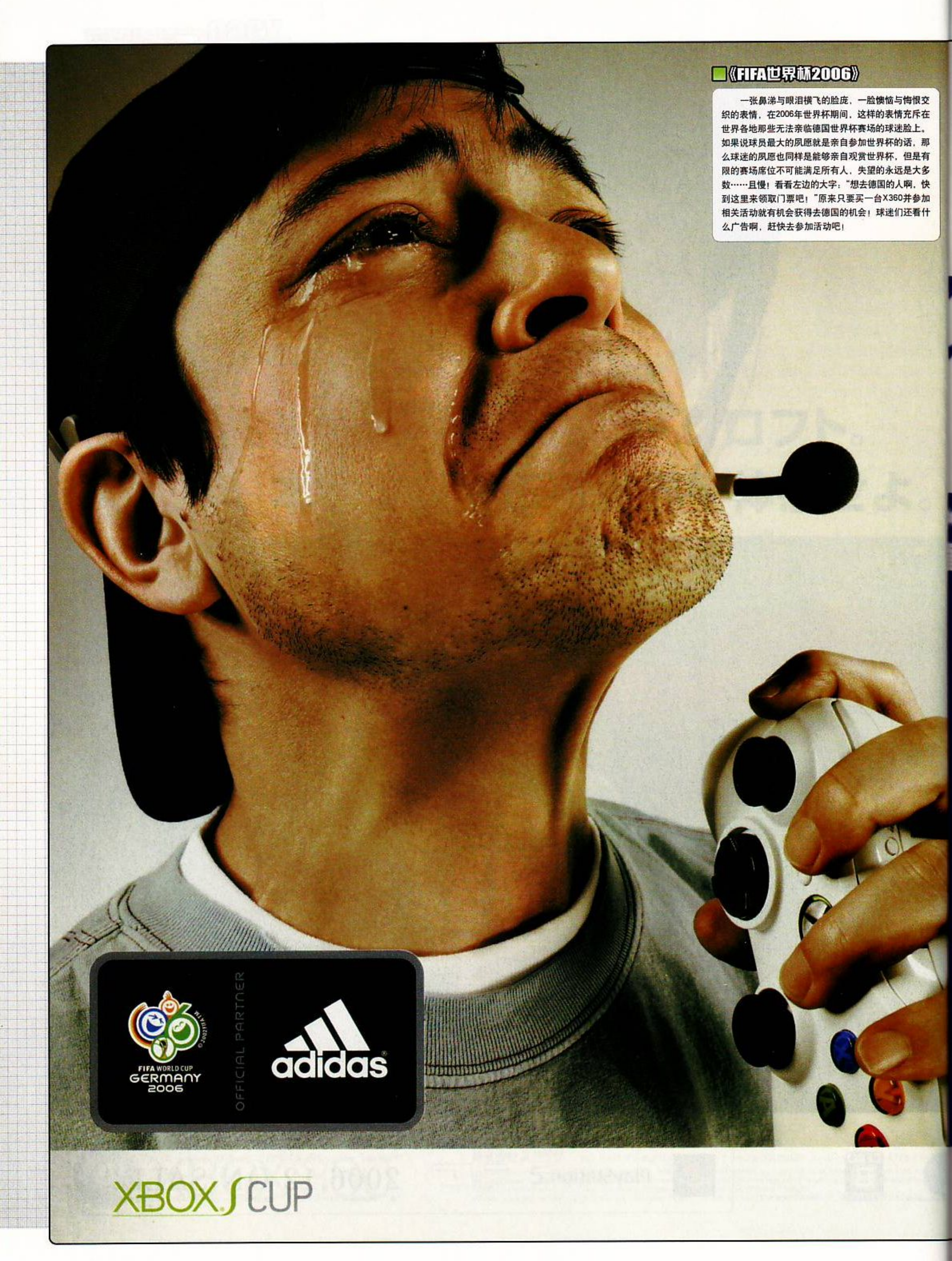
——未完待续


如今已成为X360业务最高负责人的彼得·摩尔。


Xbox发售后没多久，各种改机芯片即在市面上肆虐。

《古墓丽影 传奇》

作为电子游戏世界中最著名的女性游戏角色，再加上安吉丽娜·茱莉的两次倾情演绎，来自"《古墓丽影》系列"的劳拉小姐早已成为玩家中无人不知、无人不晓的角色。因此作为系列的最新作品，在广告上只需放上一张劳拉的最新玉照，便足以给人留下深刻印象了：看吧，这就是次世代的劳拉，记得到时候去买！即使对于口味挑剔的日本玩家，广告设计者似乎认为这足以说明一切。这就有如可口可乐的广告：不用吹嘘自己有多么好喝，只要提醒一下大家就达到效果了。



《FIFA世界杯2006》

一张鼻涕与眼泪横飞的脸庞，一脸懊恼与悔恨交织的表情，在2006年世界杯期间，这样的表情充斥在世界各地那些无法亲临德国世界杯赛场的球迷脸上。如果说球员最大的夙愿就是亲自参加世界杯的话，那么球迷的夙愿也同样是能够亲自观赏世界杯，但是有限的赛场席位不可能满足所有人，失望的永远是大多数……且慢！看看左边的大字："想去德国的人啊，快到这里来领取门票吧！"原来只要买一台X360并参加相关活动就有机会获得去德国的机会！球迷们还看什么广告啊，赶快去参加活动吧！

ドイツへ行きたい!人は、

Xbox 360のキャンペーンで。www.xboxcup.com
観戦チケットはアディダス社からの提供!

Xbox CUP キャンペーン	キャンペーンに応募して 2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会を観戦できるチャンス!



キャンペーンに応募!
[キャンペーン応募期間 4月4日〜5月24日]

「特賞(1組2名様)+360名様」に豪華賞品が当たります。
まずはキャンペーンサイト(www.xboxcup.com)内の簡単なミニゲームにトライ!
ミニゲームで最高得点を獲得した方に特賞として1組2名様を、2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会が観戦できるドイツ・ベルリン3泊5日の旅へご招待!特賞受賞者以外の上位360名様にも素敵な賞品が当たります。(下記①〜④のいずれかを抽選で)

◎特賞(1組2名様):2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会が観戦できるドイツ・ベルリン3泊5日の旅
◎360賞(合計360名様)①2006 FIFA World Cup™ レプリカ マッチボール(サイズ:5)&3ヶ月有効のXbox Live ゴールドメンバーシップカード(60名様)②2006 FIFA World Cup™ レプリカ マッチボール(ミニボールサイズ)&3ヶ月有効のXbox Live ゴールドメンバーシップカード(60名様)③Xbox 360 用ソフト「2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会」(120名様)④アディダスによるXbox 360 フェイスプレート限定版(全世界バージョン)(120名様)



Xbox Liveで勝ち抜こう!
[大会実施期間 4月27日〜5月24日]

Xbox Liveで「2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会」を戦い、日本の応募者の中からランキング1位となった方に、特派員(1組2名様)としてXbox Cup 世界大会(ドイツ開催)へ行っていただきます。特派員として選ばれた方には、Xbox Cup 世界大会へ参加していただき、その模様及び2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会の準々決勝をレポートしていただきます。(ドイツ派遣期間:6月29日〜7月3日)
また、特派員を除くランキング上位ベスト10の方には、アディダスによるXbox 360 フェイスプレート限定版(全世界バージョン)と3ヶ月有効のXbox Live ゴールドメンバーシップカードのセットをプレゼントします。



イベントで勝ち抜こう!
[イベント実施 5月上旬]

「2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会」を使用したゲームトーナメント優勝者に、特派員(1組2名様)としてXbox Cup 世界大会(ドイツ開催)へ行っていただきます。特派員として選ばれた方には、Xbox Cup 世界大会へ参加していただき、その模様及び2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会の準々決勝をレポートしていただきます。(ドイツ派遣期間:6月29日〜7月3日)

参加資格:上記全てのキャンペーン、及び特派員プログラムの対象は13歳以上の日本居住の方に限ります。キャンペーン、特派員プログラムに関する詳細は、www.xboxcup.comにてご確認ください。

Xbox 360™ Blue Limited Edition

2006 FIFA WORLD CUP™ 公式家庭用ゲーム機

3つのスペシャルアイテムをパッケージ
- 2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会(ゲームソフト)
- Xbox 360 フェイスプレート 〜adidas コラボモデル〜
- adidas コラボグッズ(バンダナ)2枚

4月27日発売
オープンプライス









X360 阅兵式2007

次世代战争已经全面打响，对于领先1年发售的X360来说，全球已突破1000万台的销售数量成为了这次战争最重的筹码。不仅如此，X360完善的游戏开发环境，丰富而又稳定的网络服务，相对低廉的售价正吸引着越来越多的玩家。也正是由于这种效应，原本举棋不定的一些重量级厂商也纷纷将自己的看家大作搬到了X360，如今我们看到的是一个前景无限的X360。现在还在持币观望的你是不是有点蠢蠢欲动了呢？借此机会让我们把一个精彩而又庞大的X360世界呈现在你面前吧。

XBOX 360

文 陈可 编 ACE飞行员 美编 anubis

硬件指南与问答集

基本规格与常识

X360 的主要硬件规格

CPU	时钟频率为3.2GHz的IBM定制PowerPC架构三核心芯片，内含1MB L2缓存，2.7GHz前端总线
图形系统	高速500MHz的ATI定制图形处理器，内建10MB eDRAM(256GB/s)，48条具备动态平行浮点运算能力的着色管线，全新的统一着色架构设计
内存	512MB GDDR3 RAM，UMA内存共用架构
光驱	12倍速DVD光驱
存储	20GB硬盘（豪华版标配；简装版须单独购买）
工作环境温度	5°C～35°C
总重	约3.5公斤
体积	约300x75x255厘米

输入输出装置
记忆卡接口2个
USB接口3个（2个前置，1个后置）
网线接口
AV接口
直流电源接口
红外线遥控器接收端
无线手柄等游戏控制器（2.4GHz数字宽频无线技术，最多4个）

作为电视游戏玩家，可能不少读者对这些枯燥的数字缺乏亲切感。我们不妨稍微解读一下指标背后蕴含的澎湃次世代动力。X360的CPU有三个核心处理单元——可以粗略理解为内含三颗单独的CPU，每个都工作在3.2GHz频率下。每个核心可以同时运行两条硬件流水线，也就是说该主机可以同时执行6套指令集。多核心架构优势在于可以给予游戏更大的灵活性、更多表现空间；但反过来，程序员给CPU编程时就变得非常困难。所以至少在发售后几个月的时间里，我们还很难看到完全发挥X360性能的作品。好在一般主机都有5～6年的生命周期。X360硬件架构设计上最为突出的亮点就是ATI新一代的“统一着色架构”(Unified Shader Architecture)设计，这要比现行的PC X850显卡架构整整超越一代。微软也曾表示将在新的Windows Vista操作系统时代力推这一全新的架构。X360的内存也是主内存和显存共享的，给予开发者更大的灵活度来有效地分配硬件资源。

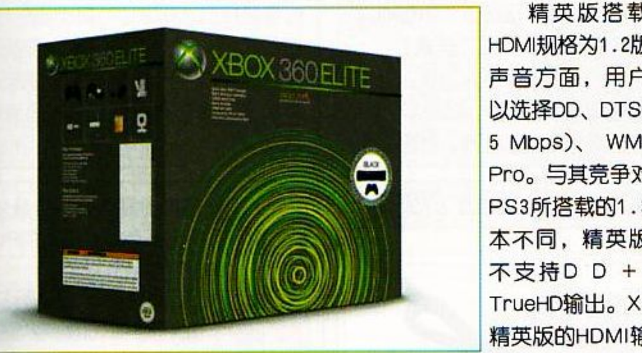
众所周知，在次世代三大新主机中，X360和PS3两者都宣扬“高清游戏时代”的理念。软件层面上说，微软为X360游戏设定的最低标准是720p(即720线逐行扫描)，而部分高端产品可以支持到1080i(即1080线隔行扫描)。从硬件层面上说，720p和1080i都是X360支持的输出模式，当然，游戏也可以降低输出成480p或480i(即一般家用电视标准)。有玩家可能要说，Xbox上不是也有游戏可以支持到720p吗？实际上，除了大幅强化的游戏效果，720p还是微软设定的“最低标准”，即所有的X360游戏都必须支持720p和16：9宽屏格式。游戏型PC和X360比起来谁更强劲呢？直接把主机的数据指标和PC来比有些生硬，毕竟主机最大的特点就在于完全不同的、完全为运行游戏而设计的架构，这和PC以多任务为己任的诉求存在巨大差异。就目前一些X360和PC双版本游戏软件表现出的水准，至少在万元以上的PC才有可能达到和X360同样分辨率的高品质图像。X360为我们提供的是性价比最高的次世代高清游戏体验！



卷首特稿
特别企划
至尊年鉴
典藏攻略

高端 X360 精英版

于2007年4月29日推出的X360精英版是最近最具风头的硬件产品。与过去X360的最大不同在于精英版不但将硬盘规格由过去的20GB替换成120GB外，还新增加的HDMI接口，全黑的外观也给人一种高贵的感觉。



精英版搭载的HDMI规格为1.2版。声音方面，用户可以选择DD、DTS(1.5 Mbps)、WMA-Pro。与其竞争对手PS3所搭载的1.3版本不同，精英版将不支持DD+和TrueHD输出。X360精英版的HDMI输出不能支持多声道未压缩音频信号。当连接至电视时，它只能支持经过压缩的多声道信号或2声道PCM未压缩信号，连接家庭影院中心时，可以输出Dolby Digital，DTS或WMA-Pro信号。另外，X360春季系统更新中，将提供HD DVD软件更新，让现有的Core和Premium版支持DTS音频输出。另外，该更新还将解决X360播放HD DVD音画不同步的问题。虽然精英版不支持WMV-HD，但是能够识别光盘上的WMV文件，并予以播放。

微软官方同时对外界确认，黑色X360主机将只随精英版贩卖而不会单独推出，但黑色X360无线手柄、120GB硬盘和黑色无线耳麦都将会单独贩卖。精英版的推出并不意味着普通版和豪华版X360主机将会从此退出市场。



普及型 主机版本

X360有两种基本的零售套装，也就是所谓的"豪华版"和"简装版"。这两个版本的区别其实只是相关配件的多寡，主机本体的规格不存在任何差异。简装版完全可以通过另行购买相关配件来补齐。鉴于目前国内主要销售的都是日本和香港版主机，基本见不到美版和欧版主机或软件，故在这里主要介绍日版和港版X360主机的区别。

日本首发纪念版

X360主机1台（已安装20G硬盘）
无线手柄1个
耳麦1个
网线1根
电源适配器1个（110v）
普通AV线1根
D端子高清AV线1根
遥控器1个
Xbox Live金会员身份免费体验1个月

（目前这个版本基本已经消化完毕，新一批的普通日版除了遥控器外内容物和首发纪念版相同）

香港豪华版

X360主机1台（已安装20G硬盘）
无线手柄1个
耳麦1个
网线1根
电源适配器1个（220v）
色差高清AV线1根
Xbox Live金会员身份免费体验1个月

可以看到日版和港版主要的区别在于高清线材和电源这两点。D端子接口是和色差效果相当的一种接口，主要在日本国内的电视机上见到，世界其他地区这种端口很少。国内只有极少一部分日本品牌彩电才有D端子接口，也就是说大部分购买日版主机的玩家必须另行选购其他线材，或DIY改造成其他接口才能使用。而电源方面，日版机在X360巨大的电源之外还要配备一个高功率的变压器，如果空间不足就会显得非常不方便——这一点港版机的220v电源即插即用就显得非常贴心了。国内有些电玩店已经推出了110v电源改造成220v的服务，收费不一。笔者认为在安全第一的考量下还是不要擅自去改电源。

另外日版首发版还附送了一个360遥控器，主要在播放DVD时使用，而且此遥控器还可以用来控制安装了Windows XP多媒体中心版(MCE)和红外遥控器的PC。不过在实际使用中遥控器的作用并不大，因为包括播放DVD影片在内的所有功能都可以用手柄按键实现。

至于为什么日版除了D端子外还附送一根普通AV线，是因为在没有D端子的普通电视上只能用普通AV线；而港版附送的色差线上本来就带有"普通TV -HDTV"的调节开关，调到"普通TV"模式时就完全等同于普通AV线，所以无须再附送一根。

就总体来看，港版目前的售价要比日版昂贵一些，但真正做到了"买回来就能用"；日版主机普遍在3000元以内的价格的确非常吸引人，但视频线材和电源还是要追加投资和精力的。所以笔者建议如果预算充足，还是直接选购港版为宜，全中文的说明书也能让你最快掌握主机的各项功能。



问答时间 X360基本FAQ

问： 我可以选择哪些输出方式？
答： 简装版只有一根普通AV线；豪华版则包括一根色差线。色差、S端子和VGA线可以单独购买，分别适配不同的显示设备。高清输出只有通过色差或VGA线才能实现。

问： 我是不是一定要有台高清电视(HDTV)才能玩X360？
答： 没必要。如果你的显示设备依然是4：3的传统分辨率，你还是可以正常玩游戏——当然画面表现力就要差很多，无法充分领略次世代的画面震撼力。X360游戏的默认标准是16：9宽屏，但基本上也都能以4：3比例正常显示。鉴于目前国内高清电视市场标准混乱、价格高昂，缺乏经验和资金储备的玩家最好的选择是宽屏液晶显示器配合VGA线材。



问： X360有了硬盘还需要记忆卡吗？
答： 视需要而定。有可硬盘以后存储的需要都能满足，记忆卡主要体现便携性。如果你常常去朋友那里玩X360，又想带走自己的存档；或者用自己的LIVE账户在别人的X360上登陆——那么记忆卡是不错的选择。

问： X360无线手柄可以开关主机吗？
答： 可以。只要长按X360手柄中央的导航键约5秒钟，即可在主机连通电源但尚未开机的状况下开启主机。同样，无论是游戏时，还是执行任务时，只要长按导航键，屏幕右侧就会弹出菜单，玩家可以选择：关闭主机、关闭无线手柄。

官方周边配件导航

X360 S端子 AV线

类别	显示线材
推荐度	★



简介：提供更高品质的影音效果。

评测与心得：S端子线的色彩表现和清晰度都要比普通AV线更好。可惜在宣扬高清的时代，和VGA线、色差线相比，S端子却成了无法提供高清画质的鸡肋配件。除非你现在有一台带S端子的电视，却暂时没有更新显示设备的打算，不然实在找不到去买这样一根线材的理由。

X360 色差高清 AV端子线

类别	显示线材
推荐度	★★★★



简介：提供高清晰度画质的影音效果。所有X360游戏都支持720p、16：9分辨率。

评测与心得：现在豪华版都附送一根，可以方便地在"普通TV － HDTV"之间通过开关切换。真正能在高清显示器材上体现从720p到1080i效果的最高利器。附带数字光纤音频接口，可以自行接出到5.1声道系统上。官方线材的设计和做工没说的，唯一要发愁的就是你是否有足够发挥这根线材威力的高清电视了。

X360 高清 VGA AV端子线



类别	显示线材
推荐度	★★★★★

简介：提供高清晰度画质的影音效果。尤其适合用于有VGA端口的PC显示器，可以支持的分辨率有：

* 640 x 480
* 848 x 480
* 1024 x 768
* 1280 x 720(等同于720p)
* 1280 x 768
* 1280 x 1024
* 1360 x 768

评测与心得：目前最具性价比、最受国内玩家欢迎的官方线材。目前国内20寸以上的宽屏液晶是最火热的PC显示器材，激烈的竞争使得其价位远远低于高清电视机。对于大多数玩家来说，VGA线＋20寸宽屏液晶是最具性价比的次世代显示方案。尤其是在1280x720的分辨率下，显示效果等同于HDTV上的720p，所以想走这条路线的玩家一定要弄清楚准备入手的显示器的分辨率哦。实际上，有玩家用这根线材接在经典的特丽珑CRT显示器上，效果依然惊人，尤其是色彩表现力和还原度方面，依然胜出很多液晶产品。强烈推荐！

无线网络适配器



类别	Xbox LIVE网络
推荐度	★★

简介：可以让玩家摆脱线缆的束缚，实现无线连接。对应11M与54M双速的无线网络，支持802.11中的A／B／G三种规格，直接由主机USB端口供电，无须额外电源。

评测与心得：这款无线网络适配器的做工没得说，设计小巧美观，插在X360后方的USB接口上从正面几乎都看不出来。唯一妨碍入手的理由就是价格太过昂贵，而且无法用于X360以外的设备。由于X360支持非官方的无线适配器，所以更显得此款外设性价比较低。

有线手柄 Wired Controller

类别	控制器
推荐度	★★★★☆



简介：直接插上主机的USB接口即可使用，功能与无线手柄完全一致。同时也可以在Windows XP操作系统的PC上作为游戏手柄使用。X360最多能同时支持4个无线或有线手柄。

评测与心得：目前网友和玩家群体公认的PC平台手感最好的手柄之一。由于免去了电池，所以总体重量较无线柄轻了不少，其他方面完全一致(包括震动)。线缆长度在两米左右，继承自上一代Xbox手柄的"防踩"设计依然好用。在PC上使用的时候需要安装驱动程序(微软官方网站有下载)。不过最近有不少网友反应官方驱动在一些系统上会让手柄定位不准；而在X360上则正常。这应该是驱动和某些版本的XP存在冲突。解决办法是升级XP系统到最新版本；或安装非官方的手柄驱动。如果你没有X360，也不妨先买个有线手柄在Windows上耍耍。

Xbox LIVE专用耳麦 Headset



类别	Xbox LIVE网络
推荐度	★★★

简介：可以让玩家通过Xbox LIVE网络在游戏的同时在线语音聊天。具备音量调节和麦克风静音功能。

评测与心得：向来只有单侧耳机的官方耳麦可能让一些初次接触的玩家不太适应。看上去非常脆弱的塑料质地其实非常有韧性，哪怕你的脑袋再大也不怕会不小心折断，可以安心摆弄。可以弯曲角度的麦克风恰到好处。和手柄连接的线长度在1米左右，足够使用。笔者用这款耳麦和美国的朋友进行VoIP语音聊天时，除了略有网络延迟外，话音质量基本满意。

问答时间 X360基本FAQ

问：原来的Xbox手柄能在360上用吗？

答：不能。从技术上说Xbox手柄是一种USB1.1改型接口，X360的USB2.0接口可以实现向下兼容。但问题在于微软看来不想让新主机识别旧手柄。根据实际使用经验，用新的X360手柄玩Xbox初代游戏非常棒，并不会出现很大的不适应。不过也可能会有第三方厂商推出相关设备解决这个"问题"。



问：能介绍一下X360的可替换面板吗？

答：如果你以前用过可换面板的手机，那主机面板更换也就是一回事，操作非常简单。获得各种个性面板的渠道很多，可以零售购买、参与赠送活动、很多限定版游戏还会赠送面板。当然你也可以自己涂鸦出自己的个性面板。



问：X360手柄可以调节震动强度吗？

答：不可以。实际上，X360手柄的震动是根据游戏软件的不同而有所区别的，震动的感应级别有256级，变化非常细腻。主机不可能去调节游戏的震动强度，但可以强制设定关闭手柄的震动功能——不管游戏中是否有关闭震动的选项。关闭震动能延长无线手柄的电池寿命。

问答时间 X360基本FAQ

问：多人同时游戏时，怎么知道各自的无线手柄对应编号？

答：X360手柄中央的导航键(俗称"西瓜键")周围有一圈分为四段的光圈。这四段光圈周围仔细看，有凹陷下去的1、2、3、4字样。在给主机添加无线手柄时，只要先按下主机上的手柄寻找键(电源按钮周围的光圈会开始旋转)，再按下手柄上的寻找键(手柄导航键周围光圈开始旋转)，两者即可迅速建立连接。这时候哪一段光圈亮起，你就是对应的编号了。

问：X360能支持PC硬件吗，比如键盘鼠标？

答：X360具备USB 2.0接口，所以完全可以插上鼠标或键盘——至于系统是否识别另当别论。目前经过实际使用发现，X360在任何游戏或主机菜单的软键盘字符输入界面，都可以支持USB键盘进行输入；但键盘无法用于游戏中的控制。鼠标则完全不支持。

问：我能给X360换上更大的硬盘吗？

答：X360目前配备的20GB硬盘是希捷的一款2.5寸笔记本硬盘。由于本来就是方便的可拆卸设计，所以微软肯定会在将来推出更大的官方硬盘。当然在此之前，或许就有第三方组织会发明兼容软件什么的……

问：国内玩家最适合购买何种版本X360？

答：既然X360精英版已经推出，如果条件允许的话当然是购买这个版本最为适合。不过该版本主机刚刚上市，国内售价尚不稳定。对于只想购买普通版的玩家来说，港版X360由于无需外接变压器省去了一些麻烦，加上该版本售价相对是最便宜的，所以购买这版本的主机是国内玩家的首选。

问：X360最多能够使用多少个无线手柄？

答：4个。请记住无论在何种情况下，每台X360主机最多只支持4个有线或无线手柄。即如果你在主机USB口上已经插了1个有线柄，那么无线柄最多也只能添加3个。

记忆卡(64MB) Memory Unit

类别	存储
推荐度	★★★



简介：可以随身存储游戏进度、Xbox LIVE市集下载的内容和帐号数据等。内附可携带塑料外盒，可将记忆卡挂到钥匙圈上。

评测与心得：较Xbox初代8MB的黑色大记忆卡，无论是容量还是做工进步都很大。尤其是附送的一个塑料壳，非常贴心，细节到位。不过售价较高，喜欢炫耀自己存档的朋友可以考虑购入。

快速充电套件 Quick Charge Kit

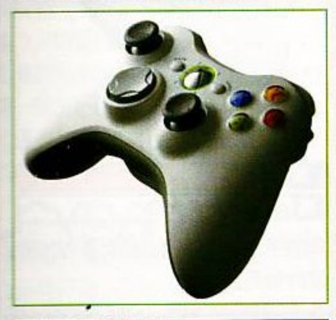
类别	存储
推荐度	★★★



简介：可以独立为手柄用电池充电，2小时之内就可完成一组电池的充电，充电后可提供最多25个小时的电力。内含可容纳两颗电池的充电座、一组可充式电池组，以及一条电源线。

评测与心得：这个套件和手机座充第二块电池板的概念类似，可以充好以后备用这点很方便。但遗憾的是，此套件没有采用性能最佳的锂电池，所以充电后的表现和普通AA电池没有任何优势。个人认为不如购买更具性价比的其他品牌(如三洋等)通用镍氢充电电池套件。

无线手柄 Wireless Controller



类别	控制器
推荐度	★★★★★

简介：完全自由的游戏体验，不再有线缆的困扰。使用微软自行研发的2.4GHz数字宽频无线技术(不属于蓝牙设备)，响应范围在10公尺。默认电源为两节五号(AA)干电池，可以选购其他电源套件。使用时间约为30～40小时左右(视电池品质和是否开启震动功能等会有所不同)。

评测与心得：目前传统手柄中人体工学设计最完美的一款手柄。一改上代Xbox手柄粗笨的面目，显得精致漂亮。白色的工程塑料材质和微软的顶级鼠标相同，表面采用了特殊的纹理处理，非常耐脏。各按键键程和弹性都设计得恰到好处，扳机键尤其适合战斗激烈的FPS游戏，即便用力长握也不会感到手酸或手腕不适。无线信号覆盖范围良好，虽然使用说明书上提醒2.4GHz的高频无绳电话、微波炉和冰箱等家电可能对信号造成一定干扰，但从实际使用和玩家反馈看不存在此类信号干扰问题，穿透力极强。

同步充电套件 Play & Charge Kit



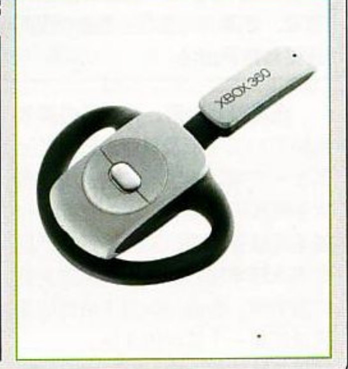
类别	控制器相关
推荐度	★★★

简介：当无线手柄电池不够的时候插到主机USB接口上即可边玩边充电。内含镍氢(NiMH)可充电式电池组，每次充电完成后可游戏30小时以上。具备电池电量表，可显示当前残余电量。

评测与心得：直接插上主机不间断游戏、电量显示等很贴心。但困扰的是无线手柄在充电的时候等于又成了有线柄，充完电还要去拔掉。这不得不让人觉得仿佛是回到了"上个主机时代"……

无线耳麦 Wireless Headset

类别	Xbox LIVE网络
推荐度	★★★★



简介：无须再插耳麦到手柄上，一个无线耳麦即可和主机互联使用Xbox LIVE的语音功能，炫酷的造型和更好的音频对话质量。

关注点：无线耳麦的造型没得说，更像是一个高档的蓝牙耳机，要比现在附送的耳麦养眼不少。其语音品质也非常不错。

Xbox LIVE专用视频头 Xbox Live Vision

类别	Xbox LIVE网络
推荐度	★★★



简介：这款视频头将允许Xbox LIVE的金会员玩家拍摄照片来修改自己的头像、传送图片消息、并与远方的家人和朋友视频聊天。还可以在一些游戏中使用到视频头的功能，如《彩虹六号：维加斯》。

评测与心得：原来Xbox初代的Video Chat视频头只在日本地区发售过，可以实现四人视频聊天。这次真正全球发售的视频头显然具备了更为丰富的功能，允许玩家把自己的头像拍摄后输入到游戏中使用。经过Xbox LIVE系统升级后，已经在系统菜单中出现了针对这款视频头的设置选项。对于国内玩家来说，该产品的实际使用率并不算高，只能期望日后出现更多针对视频头的相关服务和游戏出现。

统一多媒体遥控器 Universal Media Remote

类别	其他
推荐度	★★

简介：电视、X360和PC三合一的遥控器。可以直接控制X360播放DVD影碟的各种功能；还可以控制安装了红外线接收装置的Windows XP多媒体中心版(MCE)PC的各项操作；同时还是通用电视遥控器。背光按键。

评测与心得：由于是可以控制三种设备的遥控器，所以按键繁多，分



布凌乱，使用起来不免先要低头研究一番相关功能键的位置。背光设计比较贴心，但恐怕很少有人会用X360当成DVD机来看影碟吧……所以这款遥控器若非附送，基本不用考虑另行购入。

无线方向盘 Wireless Racing Wheel



类别	其他
推荐度	★★

简介：支持力回馈的全新无线方向盘，支持的游戏将包括《世界街头赛车3》(Project Gotham Racing 3)和《飞驰竞速2》(Forza Motorsport 2)等。

关注点：这款设备的售价不便宜。鉴于Xbox初代并没有太出色的方向盘设备，对众多出色的赛车游戏不得不说是个莫大遗憾。这款对应第一方游戏的官方外设的表现值得赛车迷们关注。该产品的最终效果还得等到X360赛车大作《飞驰竞速2》推出后才好做全面的评析。

HD DVD播放器



类别	其他
推荐度	★★★

简介：将次世代的高清影像体验带到您的家中。会附送统一多媒体遥控器一个。只能用于高清HD DVD影碟播放，不用于游戏。

关注点：虽然不是每个玩家同时也追求高清影音享受，但这个被热炒的配件无疑更添一份决定次世代DVD媒体格式大战的色彩。对于国内玩家这是一个发烧级别的产品，有条件的玩家选择购入。

记忆卡(256MB)

简介：相对于已经发售的64MB记忆卡，新推出的更大容量的记忆卡，能满足更多X360游戏存档、LIVE帐号，甚至完整的Live Arcade小游戏和其他下载内容的存储。

发售时间：未定

关注点：容量更大，售价也会更高。



类别	存储
推荐度	★★

硬盘(20GB) HDD

类别	存储
推荐度	★★★☆



简介：20GB的空间是向下兼容Xbox游戏、上Xbox LIVE对战、下载各种内容等功能的必须配置。豪华版已经安装此硬盘。

评测与心得：从性能上说，绝对应该是每台X360应有的标配。无论是竖放还是横放，硬盘的安装和拆卸都非常方便。20GB在高清时代看来的确容量不足，往往一个比较大的游戏Demo就要1G左右；720p的视频预告也动辄几百MB。希望微软尽快推出更大容量的硬盘。

Windows用X360无线游戏设备接收器

简介：使用此设备后，玩家即可在自己的Windows操作系统的PC中使用任何一款无线的X360外设，如无线手柄、无线耳麦和方向盘等。

关注点：非常有用的设备，可以彻底让你的X360游戏外设和PC通用，不再有插插拔拔USB设备，线缆如蛛网密布的困扰。这会让将来X360玩家和将来Windows Vista玩家在同一款跨平台游戏中的对战变得更加公平，也让玩家无须再为不



类别	其他
推荐度	★★★☆

同的平台添购游戏设备而重复投资，浪费银两。

X360游戏软件

●游戏区码

目前的X360游戏分为三个区：北美(NTSC-U)、欧洲(PAL)和日本(NTSC-J)。其中NTSC-J也就是亚洲版，港版游戏完全可以在日版主机上玩，反之亦然。实际上X360游戏是否分区完全取决于软件发行商。有不少全区游戏可以在所有地区版本的主机上玩。

●向下兼容性

由于硬件架构完全不同，所以X360采用纯软件模拟的方式实现向下兼容。微软已经公布了多款向下兼容的Xbox游戏名单，包括《光环》、《光环2》、《忍者龙剑传》等顶级大作。随着时间的推移，向下兼容的名单还会不断更新。具体方法很简单，只要是兼容的Xbox游戏，放入光驱后，X360主机就会自动从Xbox LIVE上下载相应的模拟文件。下载兼容的运行文件是免费的，当然你的360一定要有硬盘才行。如果你的主机无法上Xbox LIVE，也可以从Xbox.com官方网站下载升级文件，按照网站的提示刻录成升级光盘

问答时间 周边外设FAQ

问 Xbox游戏在X360上玩会有画质上的提升吗？

答 是的。每个兼容的Xbox游戏在X360上都会提升到支持720p或1080i的效果(虽然不能支持16：9)，还能利用X360的全屏反锯齿效果，使得所有游戏的图像表现都会更清晰更出色。

问 X360游戏软件的售价是多少？

答 基本上所有的新作标价都是60美元(严格地说是59.99美元)不过也有厚道的，比如PGR3从一开始就只卖50美元。港版和日版游戏的价格基本在300～400元之间。将来游戏的价格差异会更加显著，但顶级大作肯定是雷打不动的。

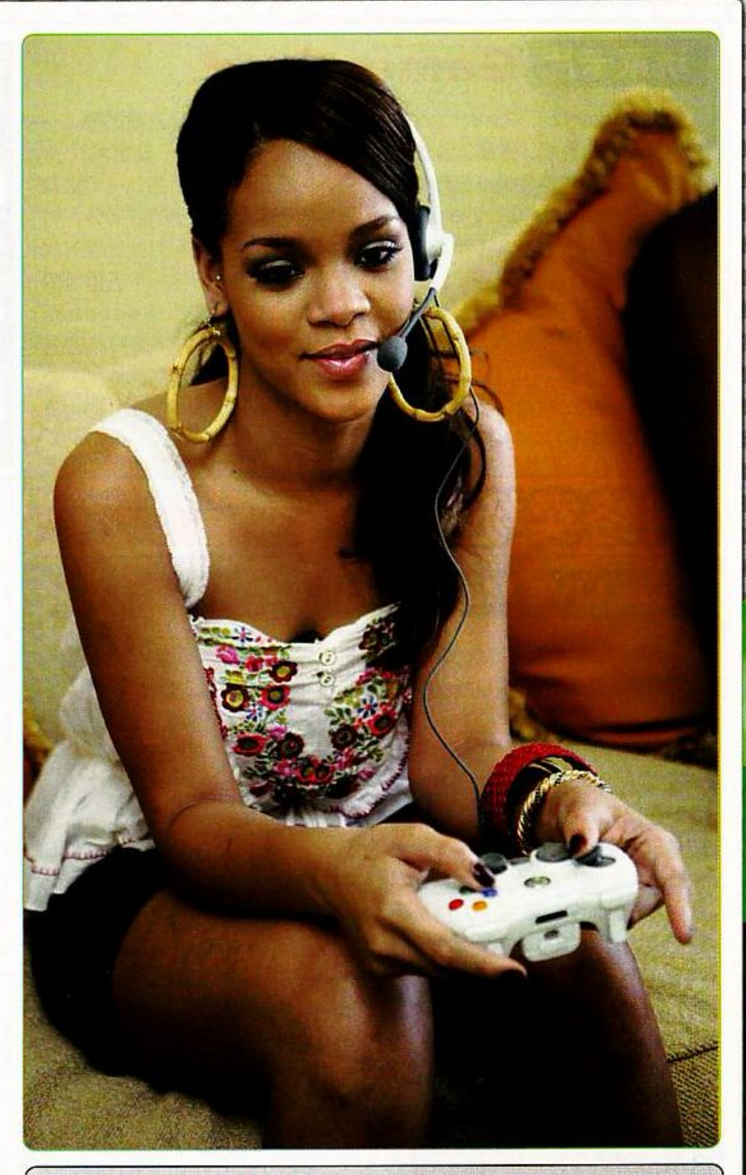
通过以上内容，相信各位读者能够对X360主机及其官方周边产品有了一个整体的了解。这些周边绝大多数国内都可以买到，随着X360越来越普及，可以预见其周边产品会越来越丰富。在次世代高端主机的竞争中，选择X360对于所有玩家来说都是一个英明的决定。



XBOX LIVE 无尽的任务

——Xbox LIVE实用指南

那句话怎么说来着，“人的生命是有限的，网络对战的事业是无限的。我们要把有限的生命投入到无限的网战中去。”嗯，要说微软自从进入家用主机业以来，所做的最大建设性贡献，非Xbox LIVE集中式网络服务莫属。上LIVE对战或许对大部分玩家来说并不复杂，但你真的了解这套系统的运作机制和服务细节吗？不过有一点可以肯定，Xbox LIVE系统本身在不断进化，变得越来越多样化越来越强大，本篇指南一定是99%完美，永远要差那么1%的。





概念篇 Xbox LIVE平台功能详解

“Live”这个词在英语中有多种解释。Xbox LIVE取的是“实况直播”的意思（注意读音也和取“居住”意的“Live”不同）。顾名思义，玩家就像看电视直播一般，身在家中沙发，却可以通过网络和全球玩家同场欢乐，成为火热现场的一分子。Xbox LIVE是微软从Xbox初代开始建立起来的统一的主机网络服务平台。作为第一个统一架构的官方主机联网游戏平台，目前Xbox LIVE已经实现了如下主要服务：玩家档案和积分，与全球玩家在线交流，联网多人游戏、对战，下载各种内容。

在X360时代，这一原本只面对金会员的服务开始深入到每个玩家每台X360主机上。即便你不上网，只玩单机游戏，你也参与了Xbox LIVE网络实践。这是由于微软已经把网络身份认证融合进了X360的系统底层。可见微软对于网络化游戏的倚重。

身份认证

玩家代号 Gamertag

你首先要建立一个在Xbox LIVE上的代号，一个昵称，一个你宣告对主机占有的主人的名字，一个将来有可能让许多玩家闻风丧胆的游戏高手的名字……这就是你的“玩家身份通行证”——Gamertag，也就是你在Xbox LIVE上的帐号。注意！是Gamertag，不是gametag，强调玩家的身份感。Gamertag的作用非常关键，除了能代表你的身份，将来各种相关信息、资料都会这个名字捆绑在一起，所以给自己起名字的时候一定要想一个好名字。将来如果要修改，可是要另行收费的。每个Gamertag都作为微软“.NET passport”网络（现在改名叫“LIVE ID”）的一部分，和你的MSN（即Hotmail）帐号捆绑。你已经可以在最新版的PC端Windows Live Messenger中实时查看自己的玩家好友的登陆信息；更可以登陆Xbox.com和Bungie.net等和微软游戏相关的一切网站。Gamertag就是你在游戏世界的Hotmail帐号。在2007年5月微软计划进行的最新一次系统升级后，更将干脆推出X360版的LIVE Messenger，玩家可以实时和PC端、X360端的其他玩家在线短讯交流并查看状态。



成就 Achievements



每个单独零售的X360游戏都潜藏着1000分成就（有些不足1000分），XBLA小游戏则有200分。玩家在游戏过程中获得的成绩会激活这些分数。可以取得积分的奖励点称为Achievements（游戏成就）。比如在赛车游戏中，你跑出了某个关卡的金牌冠军，那么就会获得这个赛道的成就，激活比如说50点积分；而完全通关又可能取得100分积分。这些数据都保存在你的玩家信息里，可以查看并和好友比较，每个游戏的具体成就项目也可以在网络上查找获得。

积分作为判断你游戏资历和兴趣的重要依据会在金会员配对系统中发挥重要作用。为了更多的积分，即便你并不怎么喜欢这个游戏，这也给了你通关的理由。每款X360游戏一出，就会有关于“成就是否好拿”的讨论。积分体现了你对电子游戏的狂热程度，而且微软也已经官方公布了未来有奖励高分、积分换礼等活动（听起来像商场打折返券……只能说天下乌鸦一般黑）。最重要的，它能满足人类无休止的收集癖、攀比心和虚荣心！



玩家卡片 Gamer Card

你的Gamertag、Gamerscore、个性头像、知名度、你最近玩过的游戏等主要信息都会像一张网络身分证一样集中在Gamer Card中。你不但可以在X360中看到自己的Gamer Card，还可以在网络BBS中、个人Blog等网站上张贴自己的Gamer Card，让更多人知道你的名号和实力。有不少网站都免费提供Gamer Card信息作为论坛签名图、头像等服务。还有各种主题设计和尺寸选择，赶紧去试试吧。

玩家可以给自己设置两个头像，一个是公开显示的，一个就是只给自己和朋友看到的。另外，如果你是金会员，在和其他玩家对战后其他会员就会给你一个五星制的评价(即“反馈功能” Feedback Function)，你在别人心目中到底是菜鸟还是达人就一目了然咯——当然，他要是敢给你一颗星，你也可以恶评他来报复……



其他LIVE Aware信息

从Xbox游戏开始，根据特性的不同就可以分为Live Enabled和Live Aware两类游戏。Enabled是指有多人模式，真正可以多人对战的；而Aware是指虽然游戏是单机的，但是具备网络信息显示功能。这类游戏最好的例子就是Capcom出品的X360僵尸游戏佳作《僵尸围城》(Dead Rising)。游戏本身并没有网络模式或多人合作模式，但是玩家可以在线查看自己的PP点排行榜，得知自己在全球玩家中的排名。

网络卖场

Xbox LIVE Marketplace 卖场 XBLM

这是到了X360时代才推出的重要网络服务。全新的板块“Xbox LIVE市集”(Xbox LIVE Marketplace，简称XBLM)，顾名思义就是个官方“下载超市”。宽带普及时代的玩家可以在这个虚拟的大超市里集中选购并下载到各种游戏Demo、玩家头像、X360游戏的预告片、新增游戏内容(新地图、新关卡，乃至完整的资料片)、X360主题皮肤等等丰富的下载内容(Download Content，简称DLC)。有些内容是免费的，有些内容是要收费的。还有一些下载内容只对金会员限时开放。原则上说所有的XBLM内容对金、银会员是一样的，只是金会员总是能在第一时间获得下载权。XBLM的收费内容和是否是金、银会员身份无关，都要通过微软点数系统支付。



经过2006年末的升级，XBLM又进一步加强了“影音卖场”的功能，推出了细分的Video Marketplace。微软和好莱坞影视娱乐内容提供商合作，玩家可以直接下载到最新的高清版完整电影、电视剧集、卡通动画、电视娱乐节目等视频内容。这种类似IPTV或TiVo机顶盒的视频服务，立刻又为玩家中的另一个群体：高清影音发烧友提供了新的选择。

XBLM经过X360发售以来的运营，已经十分成熟完备。每周、甚至每天都有内容更新，下载量更是惊人。玩家还可以从自己“玩过的游戏”菜单中直接跳转到游戏所在的XBLM“摊位”上，查看相关下载内容。

Xbox LIVE Arcade 休闲游戏 XBLA



Arcade在英文中意即中国玩家熟悉的“街机”。Xbox Live Arcade(简称XBLA)是一个专门提供休闲、怀旧老游戏下载的平台。老玩家面对XBLA上能下载到经典的《魂斗罗》、《街霸II》、《恶魔城》等老游戏的720P高清版本绝对是痛哭流涕；当然XBLA上也不乏《几何战争》、《音乐方块Live!》、《UNO》这样为X360度身定做的全新休闲游戏。

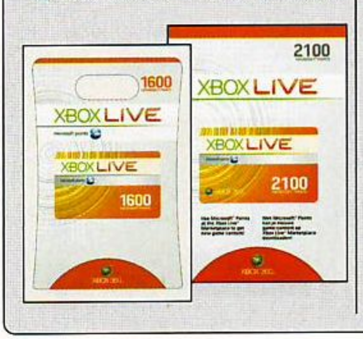

▲ XBLA 的小游戏相当丰富。

所有的XBLA容量限制都在200MB，前不久微软刚刚宣布把容量提高到512MB，不过目前的小游戏容量基本都在两位数。所有的XBLA小游戏都可以先完全下载，试玩部分关卡，然后用点数“解锁”获得完整版。所以XBLA界面中可以设置系统“一有新游戏立刻自动下载”，微软贴心，玩家舒心。

在Live Anywhere应用(见下文)上，XBLA游戏也将发挥重要作用。小游戏将成为便携设备上的娱乐主角，如果已经在X360主机上购买过这款游戏，那么只要用同一玩家帐号登陆，就可以免费下载到手机版本，而无须重复付费。最后不要忘了XBLA小游戏都是有200点成就积分的哦！

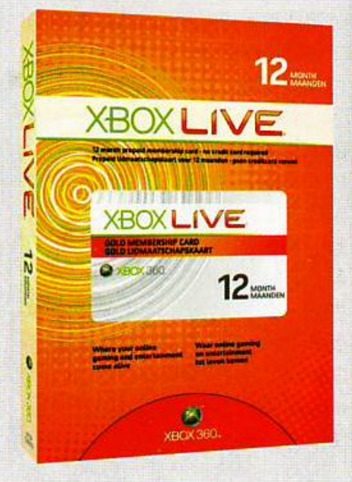
Microsoft Point 微软点数 MSPT

这相当于我们玩网游时的点卡，不过包的并不是时间，而更接近虚拟货币。XBLM因为是全球统一的服务，所以收费内容的标价也是全球一致的。比如一款游戏的新地图包可能要花800点，那么玩家只要在世界各地的零售店预先购买微软点卡，充值到自己的玩家帐号里，就可以在Xbox LIVE上把这些点花掉了。



这么做的好处是避免了直接使用信用卡带来的标价混乱问题。每个地区不同标价对玩家来说会造成困扰，尤其是当卖场的东西多到一定程度之后。此外，通过点卡的形式也避免了泄漏信用卡信息等安全问题，玩家可以放心地充值使用。

需要注意的是，将这套付费系统命名为“微软点数”而不是“Xbox点数”别有深意——实际上未来微软的一切在线售卖的服务产品，如Office Live、Windows Marketplace等，微软点数都会成为一种简单安全的支付手段。比如微软06年在北美地区推出的便携数字音乐播放器Zune，其在线歌曲购买就是通过微软点数进行的。这可以算是微软自家发行的“网络世界货币”了。



对战平台

金会员与银会员 Membership

Xbox LIVE服务分为金会员和银会员两种。银会员只要是X360主机的拥有者都可以免费获得，是基本服务；而金会员主要提供网络对战服务，那些喜欢对战的热血核心玩家不要错过。在全球已经有至少六百万Xbox LIVE的金会员玩家，所以千万不要担心自己找不到合适的对手哦！

■ 银会员（免费）
- 建立您的玩家档案
- 建立及整理好友列表
- 进入Xbox Live集市（XBLM）包括Xbox Live Arcade、游戏试玩和预告片等视频内容
- 实时看到在线的好友，实时语音聊天，收发文字及语音讯息
- 有机会参与Xbox Live金会员试用
- 享受多人游戏（不是指通过Live对战）

■ 金会员（收费）

除了所有银会员享用的功能外，更有：
- 多人网络联机对战（只有金会员可以）
- 独家Xbox Live集市下载及内容
- 革命性的TrueSkill玩家配对系统
- 更好的玩家反馈功能
- 强化的好友列表管理
- 跨平台与Games for Windows玩家对战

可见对战是金会员的主要价值所在，也是Xbox LIVE的灵魂之一。玩家完全不必被“一个游戏一个帐号”的麻烦所困扰，也不必担心游戏生产商是否会突然停止网络服务(比如PS2版的MGS3网络服务被Konami突然叫停)，集中式对战门户的优势是Xbox LIVE笑傲江湖的所在。任何游戏都可以和网络平台无缝对接，随时随地，不需要重复认证。甚至连纯单机游戏也可以享受到这个平台的好处。

每台新购买的主机申请的前3个Gamertag都可以免费享受一个月的金会员体验。过了一个月之后自动降为银会员。另外微软常常不定期地举办“对战周末”活动，以某款热门大作为主题，向所有的银会员免费开放72小时金会员服务。最近的一次活动是促销GRAW2时举办的。你要时刻关注Xbox.com的新闻播报，不要错过这样的免费午餐哦。

有些游戏中还会附赠“LIVE金会员体验卡”，玩家只要输入密码，就可以体验72小时金会员。不过要注意的是，这种方式获得的金会员可能仅限某款游戏的对战，因此玩家卡片不会变成金色。另外，还有不少捆绑套装，会以优惠的价格提供期限不等的金会员身份，玩家可以按需选购。





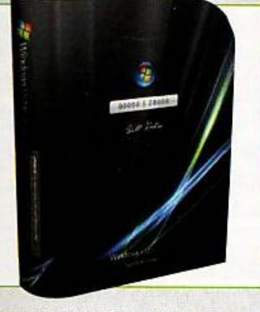
好友列表 Friend List



是不是很眼红别人在论坛上叫嚷着“加好友吧”。好友列表是真正让朋友们聚在一起的管理工具。在Xbox LIVE主界面可以方便地添加、删除好友的Gamertag，还可以针对每个人设置“上线通知”信息。实时语音对话、视频聊天也是通过好友列表来实现的。

好友列表不但在X360本机上可以查阅，在Xbox.com官网上登陆后也能查到朋友的信息、最后登陆时间、所玩的游戏等等信息。在Bungie.net等第一方的官网上更可以看到相关游戏的对战情况。金会员还可以通过PC端登陆Xbox.com直接发送文字消息到X360端的好友。

面向未来的LIVE Anywhere



公司做到微软这样的境界，是深谙“整合之道”的：与其“卖产品”，不如“卖系统”；与其“卖系统”，不如“卖平台”。现在最值钱的平台不再是个人或服务器桌面操作系统了，而是网络——人际关系网络。用技术的手段搭建人与人交流的平台，让生活、工作、娱乐全面网络化。这就是微软这艘航母虽然转向缓慢，但也一定要和Google这样的新秀一较高低的地方：微软从2006年开始力推的“未来五年Live计划”，已经把Office Live、Windows Live Mail搬上了Live.com，下一步就将全面引爆Live Anywhere。

Live Anywhere就是要做到“让网络无处不在”，把Xbox LIVE成熟的模式推广延伸到主机之外的各种平台——安装了Windows Vista的个人电脑、安装了Windows Mobile系统的智能手机、微软Zune播放器，以及所有可以通过Java程序连接到网络的其他便携设备。每个玩家都能用一个统一的Gamertag帐号登陆以上所有设备，并实时查看好友状态、收发即时消息、购买小游戏、跟踪成就信息等等活动。告别不同数码产品和系统之间互不兼容和重复认证的局面。

根据微软公布的官方“X360与Games for Windows游戏路线图”，Live Anywhere将在2007年5月正式启动，标志性游戏就是备受瞩目的大作HALO 2的Vista版和微软游戏工作室自家的纯多人射击游戏《暗影狂奔》(Shadowrun)。Vista版的《光环 2》有诸多特点充分体现了过去PC游戏所没有的主机游戏特点：将内含一个全新的多人地图编辑器，允许玩家自己设计地图；Xbox版和Windows版《光环 2》玩家可以在同一网络实时语音、文字交流，并使用统一的Gamertag在任意平台互相对战。Vista版《光环 2》除了鼠标键盘，还支持X360手柄；最后Vista版《光环 2》还赶在《光环 3》之前，成为首款提供Achievements(游戏成就)的系列作品。

一开始的游戏还以微软自家品牌为主打，不过会在不久的将来迅速和Xbox Live一样全面铺开。微软掌门人比尔·盖茨最早在2006年的E3大展上展示了Live Anywhere的诱人前景：玩家可以用手机下载小游戏和最新的《飞驰竞速》车辆模型，随机输入到Windows Vista上进行涂装，再传送回X360主机进行游戏或拿到XBLM上出售。

Live Anywhere将成为电子游戏史上第一个完全融合主机与PC的统一游戏平台。这一平台由微软主推，并向符合微软要求的第三方开发商开放。而第一款第三方制作的跨平台游戏将于2007年秋季上市。



▲比尔·盖茨畅谈着Live Anywhere。

跨平台伙伴Games for Windows



微软不但用Xbox LIVE改变了我们的游戏生活，还要把Windows玩家也一并拉下水。对于主机游戏玩家而言，玩游戏实在是再简单不过的事情：只要看清零售店面上X360统一的外包装，然后回家扔进主机即可。不管是顶级大作还是垃圾游戏，开机就一定能玩，不用担心"跑不动"的问题。而这正是长期以来困扰PC游戏玩家，制约PC游戏产业发展的一大难题。

由于PC平台配置的千差万别，每款包装不一的PC游戏都要印满一身的"系统需要"列表。这还不能保证你回家就能流畅地玩到这款游戏。这对厂商和玩家来说都是个增加成本的负担。PC游戏制作商和发行商不得不花几倍于主机游戏的成本来反复进行质量检查，确保一定的"兼容性"；而PC游戏玩家在忍受了越来越漫长的安装过程后还不够，还要疯狂配置一番臭名昭著的"ini文件"，来确保每款游戏都能最好地利用现有硬件。

为了解决这个问题，或者更直白地说，让PC游戏也能借鉴一下主机游戏的便利性，Games for Windows（视窗专用游戏）品牌应运而生。微软和广大游戏开发商合作，对品质出众的PC游戏进行类似主机游戏的"统一包装"，打上Games for Windows的标签，并在四个方面提升用户的游戏体验：

1.品质保证

除了游戏发行商对游戏进行的测试外，微软会对所有打着Games for Windows标签的游戏投入人力财力进行第二道质量把关，确保游戏在程序稳定性和硬件适应性上都更可信赖。这种合作模式类似于主机硬件厂商和第三方的关系。

2.兼容性与跨平台

打有Games for Windows标签的游戏只能运行于Windows XP或Windows Vista操作系统的PC上，且将拥有32位和64位两种版本。除了鼠标、键盘，所有的Games for Windows游戏都能支持官方X360主机游戏控制器(微软特别推出了使PC兼容X360控制器的外设和软件)。其中部分游戏还将支持宽屏(16：9)分辨率等最新的游戏特性。

最令人瞩目的就是Live Anywhere跨平台作品，即同一款游戏将推出X360和GFW两个平台版本。这些游戏将允许PC玩家和X360玩家在同一网络对战。

3.安全特性(家长内容监控)

和X360一样，所有Games for Windows游戏都支持在Windows Vista中最新加入的"家长内容监控"特性。该系统配合当地的游戏内容分级系统，家长可以开关游戏的血腥度等选项，确保孩子玩到的游戏不会出现对"拳头和枕头"过度渲染的内容。这要比仅仅在游戏包装盒上印刷"少儿不宜"、"18禁"或什么"健康游戏忠告"之类的废话有用的多。通过这样实际的技术手段，相信能在一定程度上减轻社会对电子游戏产业施加的道德压力。

4.易用性

所有Games for Windows游戏都更加易于安装、维护和删除，尤其是在Windows Vista环境下。每款Games for Windows游戏都会自动出现在Windows Vista的Games Explorer(游戏浏览器)中，不用再在"开始"菜单漫长列表中寻找新安装的游戏程序，或对付桌面上乱七八糟的小图标。微软更承诺Games for Windows游戏会采用某种更为快捷简单的安装方式，免去玩家苦苦等待的烦恼，缩短从零售店货架到进入游戏菜单的过程。


▲Vista版《光环2》5月25日登陆PC平台。



▲当微软的产品线全面铺开后，也许一个新的、更强大的游戏帝国就出现在我们面前。

由此可见，GFW和X360合力出击的威力所在。虽然为了照顾普及度Games for Windows的目标平台也包括Windows XP，但只有在Vista环境下才能感受该品牌的最大魅力——当然，你也可以说，这是微软的最大垄断。实际上，EA此前也有过类似的"PC游戏主机化"的努力，试图让PC游戏塞进电脑光驱就能玩，免去繁琐的安装。现在看来，一统PC游戏标准的宏图伟业只有微软这样持PC桌面操作系统牛耳的"狠角色"才办得到。单靠一两个游戏发行大厂是徒劳的。

诸多GFW作品给玩家带来了丰富的跨平台想像力：Crysis就是一款GFW作品，会不会跨平台出现在X360平台上呢？无疑，"跨平台"到了微软手里不再是某种贬义词，而成了反向捕捉PC顶级大作的捕鼠器！作为主机玩家，大家很快就会迎来一个"微软独占"的时代。

Live Anywhere对玩家意味着什么？

OK，这下你了解Live Anywhere的内容可以有多丰富了吧。大家都标榜自己是高科技，大家都认同"科技以人为本"。只有当高科技真正影响我们生活和娱乐方式的时候，高科技的高价值才体现出来。让我们来总结一下Live Anywhere对主机、PC和便携设备玩家而言都意味着什么。

对X360玩家而言……

◆ 直接与PC玩家对战。如果在游戏论坛上对"玩FPS用键鼠最高还是手柄最高"争论不休，不妨直接上网，真刀真枪地恶斗一番。

◆ 随时随地看到好友的在线状态，看到他们是在家里玩360游戏，还是在办公室里偷偷玩PC游戏，或者干脆拿着手机在世界任何一个角落玩小游戏。

◆ 通过LIVE Messenger直接向Windows Vista或Windows Mobile智能手机发送即时短信。

对PC玩家而言……

◆ 直接与X360玩家对战，当然你可以选择用键盘、鼠标，也可以"公平地"选择X360外设。

◆ 可以获得游戏成就和玩家积分，记录到玩家档案中。

◆ 实时查看好友的在线状态，而无须打开X360。

◆ 通过Windows桌面即可管理玩家帐号，无须登陆任何网站。

◆ 可以在PC上自定义队伍旗帜、多人地图等游戏内容，并传送回X360游玩——只要游戏开发商愿意，一切皆有可能。

对Windows Mobile智能手机和其他便携设备用户而言……

◆ 根据手机型号的不同，玩家可以玩到全部或部分Xbox Live Arcade小游戏。如果已经在X360主机上购买过这款游戏，那么只要用同一玩家帐号登陆，就可以免费下载到手机版本，而无须重复付费。

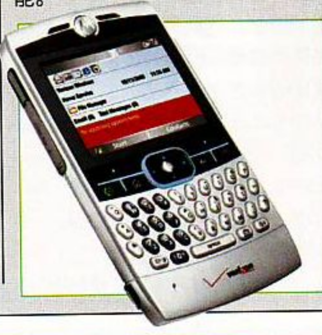
◆ 随时随地查看好友的在线状态，就像用手机版MSN一样简单。

◆ 随时随地地炫耀你的游戏成就和积分。

◆ 随时随地购买你在游戏中的装备。

◆ 利用Live卖场，移动中观赏游戏预告片和音乐电视。

◆ 微软于2006年发售的具备Wi-Fi功能的便携音乐播放器Zune，除了既有的和X360的联动功能外，已经确定将支持Live Anywhere特性，在2008年加入游戏功能。



实践篇

手把手教你上LIVE

以下就为大家介绍一些在申请Xbox LIVE帐号时的心得经验，帮助克服语言和没有官方服务的障碍，畅游LIVE的精彩世界！

接入网络

微软为了保证Xbox LIVE服务的稳定高效，在每个官方推出X360（行货）的地区都积极和当地的宽带服务商合作，常有X360专用的宽带套餐等特色服务推出。这么做是为了让套餐用户能从底层就享受稳定的、保证Xbox LIVE服务端口开启和速度畅通。当年在中国台湾地区还推出过"签两年宽带合同，免费送Xbox主机"的超值计划。可惜这些福音在尚没有行货推出的大陆地区只能望尘兴叹了。

接入网络

"好马配好鞍"，首先要上Xbox LIVE，你要选择一个比较稳定可靠的网络服务供应商（ISP）——尽管对于中国大陆用户来说，可能选择并不多。由于Xbox LIVE在国内没有官方服务，因此网络环境、网速都要"看垄断企业脸色"。建议国内玩家选择带宽至少在1M以上的DSL方式接入，这样才能基本满足稳定的对战速度需要。对下载来说，当然是带宽越宽越好。

一些使用教育网和其他内网的朋友要注意，有些网络可能是封闭X360使用的服务端口的。遇到这种机器、布线都没问题却就是无法联上Xbox LIVE的情况，请先去搞定网管大人吧。

由于必须登陆到国外的服务器，如果网速过慢，X360主界面有可能出现比较长时间的延迟，乃至"假死"现象。这其实是系统等待网络信息造成的，和大家在PC上用浏览器刷新时等待是一个道理，所以不必慌张着重启，耐心等待就是了。



▲接入网络后你的X360将不再孤单。

布线方案

Xbox LIVE的布线方案并不复杂，只要把附送的X360网线直接插上调制解调器即可。

当然，大部分家里还要满足PC的上网需要，可以把X360当成一般的PC，按照组建家庭局域网（LAN）的方式用一个路由器（HUB）就能解决问题。同样简单，只要把X360接上路由器或你PC上的双网卡即可。

除了有线网络布局，如果在自己家里已经安装了Wi-Fi无线路由器，那么还可以考虑组建无线网络。X360主机并没有内置Wi-Fi无线功能，但玩家可以购买官方的无线网络适配器。虽然官方配件的价格不便宜，但官方配件保证你即插即用，无须任何繁琐的配置。

如果你嫌X360官方的无线网络适配器太贵，可以自行购买其他品牌的USB接口无线适配器。Xbox.com官网上有一份详细的兼容的产品列表，不过根据实际使用经验，有很多性价比更好的产品都可以兼容X360的需要。要注意的是，你最好购买支持最新Wi-Fi协议的产品。因为在比较老旧的802.11b协议下传输速率很难得到保证。X360非官方无线布局方案根据你选择的USB无线适配器和搭配的无线路由不同，可能会出现各种兼容性问题，实践起来有一定难度，可以上网询问有使用经验的朋友。

帐号申请



▲进入Xbox.com的注册页面开始注册

Gamertag可以通过X360的Xbox Live界面直接申请。这里推荐大家上Xbox.com的官网申请，把Gamertag和Hotmail帐号绑定，然后再进入主机的LIVE菜单激活。这样做的好处是：如果本机在未连接Xbox LIVE的情况下，申请的帐号可能出现冲突而无法使用。去网站申请可以确保你的Gamertag独一无二，且一步到位，完成Hotmail邮箱地址捆绑、主机ID注册（也可以不注册）等全部注册步骤。

你用什么地区的 Hotmail 在官网注册，将来上LIVE时就会选择相应的服务器。注意，请先去修改自己的hotmail帐号中的家庭住址、邮编和电话，这样在对应地区的官网注册后才会上相应地区的XBLM。根据国内玩家的反馈，从LIVE市集上下载最快、东西最新最全的就是美国的XBLM，所以建议大家先申请或修改自己的MSN电邮帐号，把地址改为美国地区。这样在申请完成后，就会连通到美国官网。美国住址的获得可以通过查询美国黄页类网站获得。当然如果有条件，最好是真实有效的。

也有些东西是美国XBLM上没有或延迟推出的。比如机甲战斗类作品《合金猎犬》的试玩版，率先在全球各地的XBLM上都放出了，独缺北美地区姗姗来迟。这和游戏在不同地区的发售时间、等待内容分级、审查等因素有关，所以一般不会完全同步。更别说那些只有日版，没有美版的游戏了。所以个人建议诸位再去申请一个日本和香港地区的hotmail帐号然后如法炮制两个Gamertag作为辅助，这样可以时常用这个查看亚洲地区日版、港版游戏的最新下载等资讯。



▲注册成功并在X360上激活，以后用MSN帐号登陆Xbox.com就能看到自己的各种游戏和好友信息了

付费服务

金会员服务

金会员的收费方面，由于微软没有在大陆推出行货主机和相关服务，所以市面上流传着各种地区版本的Xbox LIVE订阅套餐。因为不同地区和优惠措施的不同，可能存在差价，不过区别并不大，可以参考以下给出的价格选购。

金会员收费标准：

月租：每月港币45圆（官网参考价格）

年租：全年12月港币368圆（官网参考价格）

可以看到，平均下来每天不过1块钱左右的费用，这对国内玩家来说也实在不能算贵。尤其12个月的订阅一般都会再附送一个月的免费金会员，比较适合长期有固定游戏时间的狂热玩家；而月租制就非常灵活了，比如暑期放假的学生玩友就可以集中订购两个月的金会员服务好好享受一番。还要指出的是，过去 Xbox初代的LIVE付费套餐依然可以使用，为X360时代的帐号充值。不过当年囤积的初代金会员卡早就被哄抢一空了。

金会员服务也可以和点卡一样捆绑信用卡。不过是自动延续到下一年的，如果要退订，则要拨打微软本地的客服电话，而中国大陆地区尚未有行货X360推出，所以退订非常麻烦。不推荐用信用卡购买金会员。

最后强烈推荐大家关注不久前公布的手柄用聊天小键盘。其实这个产品设计图早在X360发售前就在网络上有过爆料流传，但并没有实物证据。这次的公布是可拆卸式，整体设计比原来的草图又要精美得多。具体的上市日期尚未公布，预计在5月春季升级时和系统更新的LIVE Messenger一并推出。



全文完

《战争机器》

日本人向来对美国文化推崇备至，但是在游戏业这一块，美日之间似乎有着无法跨越的鸿沟。例如这款在全世界范围内广受好评的《战争机器》，在日本几乎受到冷遇，Epic Games为了讨好日本玩家，不惜成本为游戏专门配备了日文语音，可惜出力不讨好，日本玩家根本不买账，反而怨恨Epic Games为什么不把原汁原味的英文语音带给他们，游戏卖得七零八落也是可以想像的了，如同这则广告那样显得孤苦伶仃。





GEARS OF WAR
ギアーズ オブ ウォー

2007.1.18 ON SALE
http://gearsofwar.jp/

惑星セラ。美しく平和な世界は、突如地底から出現した“ローカスト”の襲撃により、一瞬にして地獄と化した。戦況が刻々と悪化する中、かつて英雄と呼ばれた一人の囚人、マーカスフェニックスが戦線に復帰する。信頼する友と再び共に戦い、生き残るため。人類の存亡を賭けた壮絶な反撃が始まろうとしていた・・・

圧倒的な映像クオリティで描かれた独創的な破壊美の世界で繰り広げられる極限のサバイバルアクション。新しい刺激を求める大人達へ贈る、真の次世代ゲーム エンターテイメントがここに登場!

希望小売価格
7,140円（税抜 6,800円）









デラックスエディション
●メタルケース仕様
●同梱特典
・ギアーズ オブ ウォー アートブック
・メイキング映像を収録した ボーナスDVD
※デラックスエディションはなくなり次第、通常版に切り替わります。



携帯サイト
xbox.jp/gow/



Jump in.

















旧世界的遗产

文 叉包饭斯DKCK
编 胜负师
美编 旭门罗

X360向下兼容性完全指南 Top20游戏推荐

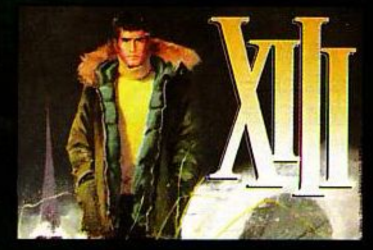



当2001年末Xbox横空出世的时候，相信谁都无法预见她会给电子游戏业界带来怎样的变化。人们太过熟悉作为软件巨人的微软，谁想他摇身一变竟加入了主机硬件商行列。2005年末，继任者Xbox 360诞生，这也为Xbox时代抹上了最后一缕夕阳的余。在短短四年的生命周期里，Xbox平台涌现了一大批可圈可点的精品之作。从当年的“难以忘记初次见你”，到如今“回首又见他”，老玩家们怎能忘记当初的那些感动；新玩家们又怎可错过这些旧世界的宝贵遗产？









上篇 X360向下兼容性完全指南



■ 兼容原理

首先我们简要地介绍一下X360向下兼容的原理。初代Xbox采用了Intel的CPU和nVidia的GPU作为核心架构；而X360则改用了IBM的三核CPU和ATI提供的统一渲染架构图形处理单元，硬件架构发生了革命性变化。如果通过搭载初代硬件的方式向下兼容，会增加主机的成本。微软决定采用纯软件模拟的方式兼容初代Xbox游戏，这既有效控制了主机成本，更向玩家展示了软件巨人深厚的软件研发实力和X360强大而灵活的硬件机能。要知道迄今都还没有一款PC模拟器能流畅模拟Xbox游戏呢。

微软官方表示其最终目标是希望能兼容所有Xbox游戏，首先从最为畅销的大作开始。由于采用纯软件模拟方式，因此每款Xbox游戏都必须经过严格的测试，才会确认软件兼容性，并提供给玩家使用。这也使得只有微软官方公布的兼容性列表上的Xbox游戏才能在X360上运行。不在列表中的Xbox游戏如果放入X360只会报错。目前已经有超过200多款Xbox游戏获得兼容，微软将定期更新列表，不断扩充兼容游戏阵容。

■ 兼容特性

或许你已经有了一台Xbox，那么还有必要在X360上玩Xbox游戏吗？答案依然是肯定的。在X360上玩Xbox游戏可以获得许多额外好处。首先就是分辨率和画质的提升，每一款初代Xbox游戏都可在720p和1080i高清分辨率下运行，并且还能获得X360的反锯齿特性优化，其所呈现的画面将比Xbox上的原始画面更清晰、更干净。

另外支持Xbox LIVE对战的初代游戏也可以继续在X360平台上网对战。更精彩的是，玩家还可以跨平台对战，在X360上和Xbox平台玩家对战任何一款兼容游戏。原有的Xbox LIVE玩家账号也可以转移到X360上，成为金会员。玩家仍能保有自己的玩家代号，以及多年来所建立的好友名单、状态和评价。原来Xbox游戏的下载内容也可以在LIVE上继续获得。

惟一无法转移的就是玩家存档，目前没有任何方式可以把Xbox硬盘上的游戏存档转移到X360上去。

■ 兼容要求

纯软件方式兼容要求X360必须具备硬盘用来安放模拟程序。也就是说购买核心版（廉价版）X360的用户需要额外购买官方20GB硬盘配件才能使用兼容功能；而豪华版玩家则没有这个顾虑。实际上在豪华版硬盘上，微软已经预安装了“《光环》系列”这样顶级大作的模拟程序文件，玩家可以立刻开始运行兼容的Xbox游戏。

之后要注意的就是区码问题。所有的Xbox兼容游戏只能在各自区码的X360主机上运行。即NTSC对应美版主机；PAL对应欧版主机；而国内数量最多的日版、港版等亚洲版主机，只能运行编码为NTSC-J的亚洲版Xbox游戏。

赶快检查一下你心爱的初代Xbox游戏是否已经幸运地出现在了兼容列表里吧。

★向下兼容游戏列表网址

http://www.Xbox.com/en-US/games/backwardcompatibilitygameslist.htm

■ 获取方式

玩家可以用两种方式获取兼容性升级，都是免费的。

★方法一　在线升级

只要你的主机已经连接上Xbox LIVE，不论是金会员还是银会员，都可以获得升级程序。先确认你的Xbox游戏在兼容列表中，再确认游戏和现有X360主机为同一区码，然后只要把Xbox光盘直接放入X360中，屏幕接着就会显示需要下载升级程序，一路按A键确认即可。完成下载后主机会自动按需重启，然后就可以玩到兼容游戏了。

★方法二　下载升级

如果你的X360主机暂时没有办法连通到网络，或是像年初海底光缆断裂等天灾人祸造成无法完成Xbox LIVE在线升级的，就可以选择这种方式。首先用PC上网获取兼容文件：

★兼容文件下载网址

http://www.Xbox.com/en-US/games/backwardscompatibilityredirect.htm

下载完成后，打开ZIP压缩文件包，将其中扩展名为“.xex”的文件刻录到光盘根目录下，或复制到USB移动硬盘、USB移动存储器等设备上。将刻录好的光盘放入光驱，或把USB设备插上。X360会自动识别出兼容文件，并进入升级画面，询问玩家是否要升级。同样确认即可。X360升级完成后会自动重启。推荐各位用CD-RW或USB存储设备来完成离线升级，因为下载的模拟兼容文件非常小，总大小不会超过5MB。

下篇 Xbox兼容游戏Top 20热血推荐！

要从两百多个Xbox兼容列表游戏中层层挑选出20个给大家并不容易。我们挑选的标准是：首先，考虑到国内X360最普及的机型均为日版、港版等亚洲地区主机，故只选择NTSC-J区码（即亚洲版）的Xbox兼容游戏，确保推荐的游戏都能在亚洲版X360上运行。其次，强调了软件阵容的独占性和代表性，希望能较全面地覆盖各种游戏类型和风格。最后，一些已经有X360复刻版或续作的作品一般不再推荐。如育碧的《孤岛惊魂：本能》（Far Cry：Instincts）是Xbox平台诞生的一款FPS佳作，但考虑到其已经有X360高清移植版，玩家可以直接选择后者，故不再予以推荐。相信这20款经典之作即使在已经迈入次世代的今天回望起来，各位也能体会到Xbox作品当时取得的成就和经久难忘的乐趣。



博德之门：黑暗联盟II
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

开发商：Black Isle Studios / Interplay
发行商：Vivendi Universal
发售日：2004/01/20
类型：动作角色扮演
特性说明：港版兼容 | LIVE对应

《博德之门》是PC平台广受好评的“龙与地下城”设定的角色扮演游戏经典之作。尽管主机平台的《黑暗联盟》两作也系出名“门”，但其实际游戏类型是A·RPG，强调战斗要素。无论是故事还是系统，“《黑暗联盟》系列”都与PC平台的原作完全没有关系。游戏易于上手，不用玩家了解复杂的龙与地下城规则。二代延用了雪盲（Snowblind）工作室开发的全3D引擎；而游戏的实际开发者正是大名鼎鼎的欧美RPG泰斗级厂商——黑岛工作室（Black Isle Studios）。实际上这也是黑岛工作室



在其整个生命周期的最后一款亲力亲为的作品。而在2003年末，这款作品尚未发售时，母公司Interplay就宣布关闭黑岛工作室。《博德之门：黑暗联盟II》可谓黑岛的最后绝唱与哀荣。这也是我们向读者推荐此作的最大理由。

《黑暗联盟II》是一款第三人称动作角色扮演游戏。玩家的主要工作就是控制角色在地下城中杀怪练级。听起来有些像“大菠萝”？从追求杀戮快感方面说这没错。但游戏的操作方式完全是为手柄度身定做的，其操控感和GUI与PC键鼠有着很大不同。

二代故事紧接前作，玩家将继续和“被遗忘的国度”中的黑暗邪恶势力展开不懈的斗争。在一代中，玩家仅能选择三个角色；而在续作中，玩家可选的角色－职业组合猛增到六个：人类野蛮人、黑暗精灵武僧、月精灵死灵法师、矮人盗贼，和人类牧师。六个角色使用起来难度不一，技能各有不同，且每个角色流程都有各自特别的支线任务。这使得本作的重玩价值得到提升。作坊系统（Workshop）也是二代新增的亮点，玩家终于有机会为自己的装备镶嵌五光十色的宝石和魔石，增加武器和防具的特殊能力。远程武器的实用性和杀伤力得到合理强化，每把弓都可以无限使用下去而无须补充箭矢。这使得一代中的鸡肋武器成了真正有效的杀敌手段。非肉盾型角色大可充分利用3D地下城的镜头死角，巧妙地躲在拐角位置守株待兔，用弓箭把倾巢而出的地城魔物悉数消灭。在多人合作模式中，组队配合、各司其职的优势也更加明显。

如果你有足够的耐心用全部六个角色通关，游戏就会以丰厚的追加内容来回报铁杆的厚爱。两位隐藏角色将出现在游戏菜单中：崔斯特·杜厄登（Drizzt do’ Urden）和恩崔立（Artemis Entreri）！相信读过《冰风谷》三部曲或《黑暗游侠》三部曲小说的玩家肯定对这两位奇幻小说家萨尔瓦多笔下的传奇人物再熟悉不过了。这对出神入化的死敌，一个是背叛了自己邪恶的种族出身、毅然投身正义事业的黑暗精灵游侠；一个是神出鬼没、武艺超群、令人闻风丧胆的暗杀顶尖高手。亲手控制这两个名贯“被遗忘国度”的传奇人物，相信是很多欧美奇幻小说迷求之不得的梦想。《黑暗联盟II》里你真的可以做到！





单打独斗本已精彩，如能与朋友一起两人合作通关，那9到10小时左右的主线游戏时间就会更加刺激。Xbox版通过LIVE网络合作方便快捷，可以让全球各地的玩家随时成为你的冒险队友，一起探索欧美中世纪的奇幻世界。

作为Interplay内乱不断、黑岛濒临解散的末代作品，我们也不难从《黑暗联盟II》中发现不尽人意之处。比如图像引擎较两年前的原作并没有显著进步；游戏的主线不长，花不了多少时间通关；新增的系统和人物基本是在一代基础上的小修小改，缺乏真正激动人心的进步和提升；技能树也没能进一步提升动作性的乐趣，实用技能就这么几招，战斗很快就会陷入枯燥的重复动作。使用同样引擎，雪盲工作室基于网游《无尽的任务》（Ever Quest）世界观制作的“《诺拉斯战士》系列”两作就被不少玩家喻为“青出于蓝胜于蓝”，比“《黑暗联盟》系列”更精彩。本作作为黑岛最后的谢幕之作留下了太多遗憾，绝非一个完美的句号。或许正因为是黑岛，我们才会如此挑剔。安息吧，黑岛！



坏松鼠：重装上阵

CONKER: LIVE AND RELOADED

开发商：Rare
发行商：Microsoft Game Studios
发售日：2005/06/21
类型：动作冒险
特性说明：日版、港版兼容 | LIVE对应





相信老玩家对Rare这个名字一定不陌生吧。作为当年任天堂在欧美的最重要支持者，这家高产的英国公司曾在N64平台上缔造了数款名作，如《超级大金刚》、《007黄金眼》和《星际火狐》等。当然还有2001年，N64黄昏时期诞生的《坏松鼠》（Conker：Bad Fur Day，简称BFD）。

2002年9月，微软不惜斥资3.75亿美元重金将Rare这块金字招牌收归麾下。在完成并购后，微软并没有如人们想像中急功近利地把Rare推上“Xbox第一方阵营”的火线。相反，Rare秉承了他们对品质的苛刻要求，在沉寂了三年之后，《凯蜜欧：元素之力》、《完美黑暗：零》等原先瞄准Xbox平台的作品才出现在继任者X360平台上。而Rare为Xbox平台奉献的惟一硕果便是这款“流氓坏松鼠”的复刻版。（另一款Rare在Xbox平台的原创作品《鬼屋大冒险》素质平平）

或许第一眼你很难把这只可爱的松鼠与其他Q版卡通形象区分开，但实际上《坏松鼠》却是一款成人限制级游戏。叼着雪茄、满口脏话、贪财好色的坏松鼠康可（Conker）成功地出演了一场真正的“成人童话”版荒诞剧。游戏副标题“Live & Reload”顾名思义，指的就是全新多人再现模式加上单机版复刻，把《坏松鼠》的乐趣提升到了全新层次。

Reload部分是对《BFD》的完全复刻。姗姗来迟的重制版最高支持480p，其高品质的画面完全担当得起Xbox平台顶级水准的赞誉。作为一款卡通画风作品，游戏秉承了原作绚丽的风格，色彩饱满又不至于视觉疲劳；各种动物造型的角色建模精细，动作丰富，尤其是对话时的表情惹人怜爱；奇思妙想的场景更是得到了无微不至的刻画，尽管有时候你不得不说那实在是太恶心了。可以说重制版的画面表现是N64上不能想像的，一丝不苟的重制态度令人佩服。就凭康可那一尾真正毛茸茸的尾巴，

就足以让人给游戏画面打高分了。

单人关卡的流程除了个别细节外，绝大部分与原作别无二致，部分细节难度略有降低。游戏强调战斗的策略性和机关解谜、收集要素。粗线条地横冲直撞只能让你速速见到罗哩罗嗦的死神。由于死神的存在，严格地说游戏是没有Game Over的，玩家可以无限连命战斗下去。

好在这丝毫没有降低游戏的挑战性。单人部分的整体节奏以今天的眼光看略嫌缓慢，罗哩罗嗦的对话和全即时渲染的过场尤其显得拖泥带水，对剧情不感兴趣的玩家难免要打起瞌睡。游戏剧情极尽恶搞之能事，许多段落明显在“糟蹋”电影片段，更有配音生动、造型怪诞的好色蜜蜂、纵欲向日葵、唱歌的大便等等颠覆性怪物在冒险之路上陪伴。玩家一旦领会到其中臭哄哄的黑色幽默和恶搞精神，那这一切罗嗦、暴力、荒诞、血腥和恶心就都变得富有意义了。与众不同的怪诞风格正是坏松鼠最值得自豪地方。

LIVE部分是全新制作的网络对战模式。X360金会员玩家依然可以在LIVE上体验这个模式，最多可支持16人（8对8）联机作战。玩家扮演的正义松鼠兵团必须和邪恶泰迪熊势力对抗。有“经典战场”（Old War）和“未来战场”（Future War）两大情境可供选择，每个情境中的每个任务都有不同的挑战及玩法。故事情节随着不同的任务而循序发展，玩家要在六个兵种中选择自己在团队中扮演的角色。每个职业各有其不同的能力与特殊武器同的兵种、武器组合在不同的场景中能发挥不同的战略和战术优势，所以战前部署至关重要。不过实战中依然很容易陷入混乱局面，影响了LIVE部分的整体乐趣。

本质上说《坏松鼠》在游戏类型日趋多样化的今天，是一款难得一见的硬派平台跳跃类动作游戏。在后期和网络模式中则是一款火爆刺激的动作射击类作品。玩家总能感觉到华丽画面背后纯正的“老游戏才有的味道”。平台跳跃类游戏实际上正在死亡，而《坏松鼠》是为数不多的那种能让你觉得“朋友还是老的好”的作品。





血色苍穹：复仇大道

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

开发商：Microsoft Game Studios / FASA Studios
发行商：Microsoft Game Studios
发售日：2003/11/11
类型：飞行冒险
特性说明：日版、港版兼容 | LIVE对应





提到微软和飞行游戏，大部分玩家的第一反应恐怕就是《微软模拟飞行》（Microsoft Flight Simulator）。这款以逼真著称的飞行模拟系列仅操作说明手册就厚达200多页，完全拟真的飞机操控面板、各种参数、开关，不断传来的地勤通讯，足够让你在飞机离地升空前折腾上一阵子……（小编：你快醒醒！你写的到底是哪个游戏！没你这么骗稿费的！）

嗯，忘记复杂的操作吧，《血色苍穹》绝不是《微软模拟飞行》的近亲。与其说这是一款飞行模拟游戏，不如说是一款融合了飞行要素的动作冒险游戏。当年PC平台的原作是一款创意和BUG并存的游戏，结果自然是成为“叫好不叫座”游戏的一员。好在微软在获得开发权后在Xbox平台上重新打造的这款续作志向宏大。故事背景设置在1937年的美国，经历了经济大萧条之后的美国解散为诸多势力范围各自为政，互相争战不断。地面公路、铁路运输系统都遭受到了毁灭性的破坏。各方迫不得已只能仰赖航空途径开展商贸往来，很快天空中就充斥了各类穿梭于各地的飞空艇。与此同时，出现了许多攻击并掠夺飞艇物资的空中大盗。面对日益猖獗的海盗行径，各州都自行建立了空中武装力量来保护自己的航线。游戏主人公Nathan Zachary便是一个赏金猎人组织的头目，英俊潇洒的他具有桀骜不逊的性格，特立独行的他不愿意受到任何束缚——没错，典型的美式个人主义英雄。开发小组的目标是让主角成为“天空中的印第安纳·琼斯”，上世纪30年代的假想战争氛围、奇妙的怀旧科幻风格就是你冒险的舞台。

游戏以出色的画面和音响效果细腻地再现了设定中的世界，再一次证明了Xbox强大的机能潜力。过场动画中角色的表演全部采用表情捕捉系统由真人出演。玩家可以接到各种各样形形色色的任务，实现各种各样的目标。而看似简单的送货任务结束时往往会发生意外事件，把玩家立刻拉到紧张刺激的空战剧情中去。而完成任务后的赏金系统也可以用来购买新机等，进一步提升了游戏深度。

这种兼顾自由探索和故事讲述的模式在整个作品中达到了完美的平衡。英雄救美、救朋友、救世界的剧情虽然老套，但多种多样完成任务的方式真正体现了“互动电影”的内涵。

如前所述，玩家不需要具备专业的飞机驾驶知识或复杂的操作，就能轻易地操控座驾在空中上演华丽的空中芭蕾表演，做出各种惊险刺激的动作。在中低难度下，玩家很快就会学会利用各种飞机类型的优势歼击敌机的技巧。而在高难度模式下，显著提升的敌机AI会让空战部分变成一场真正天旋地转的追击恶斗。虽然第一眼看上去这些飞行器不免带有古董飞机的特点，但从实际乐趣而言，盘旋、追击、各种特技、机枪对攻，要比现代战斗机只要按个按钮发射跟踪导弹刺激得多。支持2～4人通过LIVE网络对战也对游戏重玩性有所提升。尤其是如果你熟悉并喜爱PS系主机上的“《皇牌空战》系列”，那也一定不要错过此作：空战游戏还能在主机上开拓出一片新的天空。







死或生：终极版
DEAD OR ALIVE ULTIMATE

开发商：Tecmo / Team NINJA
发行商：Tecmo
发售日：2005/07/28
类型：格斗
特性说明：日版对应 | LIVE对应






众所周知，领导Tecmo王牌制作组Team NINJA的制作人坂桓伴信是坚定的Xbox平台的支持者。始终以长发、墨镜、黑色皮夹克的"不死摇滚族"形象示人的他，在众多日本制作人中可谓鹤立鸡群。从《死或生：终极版》（以下简称DOAU）中我们可以充分看到这位"硫酸脸大叔"（不得不说这个外号真是太邪恶了……）对Xbox系平台的诚意。晚于《死或生3》发售的本作是"《死或生》系列"初代和二代的重制加LIVE对战版。其中初代仅为原样移植；二代则完全用提升自《死或生3》的引擎重新打磨，图像表现超越了三代的水准。与发售前公布的画面一样，零售版《DOAU》完全没有丝毫的缩水。饱满而细节充分的角色建模使人物手脚关节处不再有藕节状缝隙。光影的运用较三代有明显进步，整体画面效果更为明亮、光线的折射更为合理。

尤其值得一书的就是《DOAU》的场景设计。多变、广阔、可破坏、互动强的场景使得玩家不但要关心对手的一招一式，更要巧妙利用地形优势来制服对手。这也是为什么"《DOA》系列"在竞争激烈的三维格斗游戏中始终占有自己的一席之地的理由所在。在对付故事模式的最终BOSS天狗时，场景会时常变换，时而是温馨静谧的乡间田野，时而是烈火熊熊的密林深处，一瞬间又来到了寒风刺骨的冰天雪地。且《DOAU》载入场景的速度较三代也有显著提升，从选择场景到实际对战开始平均少于1秒，玩家几乎感觉不到读盘的存在。

本作在追加要素方面也达到了空前的地步。三个隐藏角色、四种隐藏系统声音，还有专门欣赏各人物通关结局的CG画廊模式。尤其可圈可点的就是继承自《DOA极限沙排》（DOAX）的隐藏服装。正如坂桓伴信自己在一次访谈中说过的："我们认为只有漂亮的东西才有被展示出来的必要。"游戏中每位女性角色的服装数量都在14套以上，最多的达到了20套，堪称一场令人眼花缭乱的"时装秀"。其



中不乏让以宅男为首的广大男性玩家鼻血沸腾的学生装、圣诞装、泳装等各种花色。这使得大批玩家对本作在各种难度下的故事模式攻关乐此不疲。

本作最早公布时曾被命名为《DOA Online》——可见网络模式是此作最大的亮点。本作是第一款，也是惟一一款支持在线"观摩模式"的Xbox游戏，还支持最多8人同时游戏的虚拟格斗大厅。在系统方面，《DOAU》并没有对《DOA2》以来的招式判定系统做太大的修改。只是在"《DOA》系列"的特色HOLD技上做出了新的微调。在LIVE一对一的真人实际对战中，《DOAU》的良好平衡性得到了充分展现，乱用HOLD会死得很惨。

随Xbox主机首发，同样备受好评的前作《DOA3》也在日版和港版向下兼容列表上。我们之所以在这里推荐《DOAU》而非《DOA3》，最大的理由就在于《DOAU》集中体现了Team NINJA对于这款格斗系列面向未来时方向的把握。如果说《DOA3》只是打响了系列作品在Xbox平台的第一枪，那么《DOAU》则集中体现了制作小组对Xbox系主机潜力的挖掘和风格的理解。《DOAU》以网络对战为首的闪闪发光的新要素，在次世代来临时被X360版的《DOA4》所继承。从这个意义上说，《DOAU》着实领先了它所在的世代，是一款很早就开始瞄准次世代特色的高素质佳作。把格斗系统有多少深度留给高手们去讨论吧，对更多玩家而言，看到这些虚拟美女尖叫着互相厮杀就足够了。



无尽的旅程2：梦殒
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

开发商：Funcom
发行商：Aspyr
发售日：2006/4/17
类型：冒险解谜
特性说明：港版对应

如今是一个冒险解谜类型日渐式微的年代。曾经占领PC游戏史上最高销量多年的"《神秘岛》（Myst）系列"已经在五代彻底画上了句号。新一代的冒险解谜作品都开始尝试加入更多动作要素，摆脱传统Point & Click（"一鼠走天下"的指点式）操作方式的窠臼。但无论操作方式如何改变，把玩家送到梦幻般的世界中去冒险始终是这一类型不曾陨落的追求。这种变化在《无尽的旅程》两作中体现得尤其明显。

《无尽的旅程》一代是在欧美大热的传统冒险解谜佳作。玩家有至少一半的游戏时间是在滔滔不绝地对话中度过的。极大的文字量构建起了气势恢弘的世界架构：主角April Ryan小姐所在的Stark是未来四百年后的高科技世界，而她通过神秘力量误入的是一个名为Arcadia（阿卡迪亚），充满神秘魔法的奇幻世界。实际上这是一对孪生世界：Stark是更接近人类现实的以科学、逻辑为依归的刻板世界；而阿卡迪亚则是藏匿于睡眠的帷幕之后，一个充满了魔法与神奇的世外桃源，一个让厌倦了科技的人类梦境成真的奇幻天地。

嗯，我知道这听起来似乎并不新鲜，"科技与魔法"也是游戏界听得耳朵生茧的主题，甚至连"阿卡迪亚"这个名字都被许多RPG拿来用过。但《无尽的旅程》的特别之处在于，制作人用的是完全成人话的口吻去描述、展现这一切的。你不会看到Q版的蹦蹦跳跳的小怪物，也不会看到日式卡通习见的那种哥哥姐姐的可爱对话。相反，《无尽的旅程》海量对话中充满了成人社会才会有的或深沉或叛逆的思考，甚至还有大量猥亵的黄色笑话。成人笑话的猥琐程度成功地让"有所控制"的二代《梦殒》被标为M（成人）级。也正是这种以科幻小



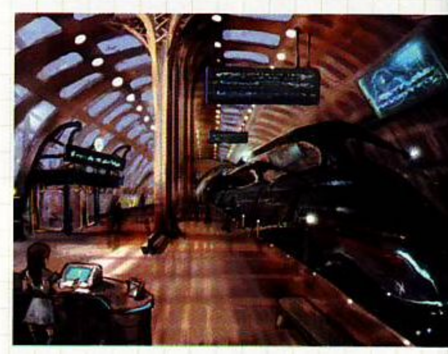
说的严谨融合奇幻世界的设定，游戏具备了面向成年玩家的成熟度，让《纽约时报》不惜发出“无疑是有史以来最佳冒险游戏之一”的溢美之词。

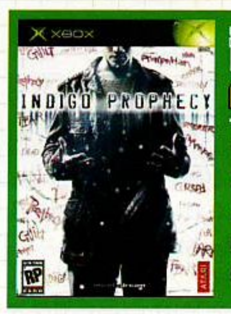
一代六年之后的《梦殒》又把我们带了回去。两个世界的平衡正受到一股混沌力量的侵害，濒临崩溃边缘。玩家将扮演新的主角，女大学生Zoe Castillo在两个世界中穿梭旅行，维护世界的平衡。一代的女主角April也会出现，另外还增加了一个男性猎人角色Kian，从而形成了“一个命运，两个世界，三条旅程”的全新叙事结构。

不变的是独特的人物、审视世界的视角和海量的对话（《梦殒》PC版有台湾英特卫汉化的繁体中文版本，整个游戏的文字量达二十万字之巨）；变的是全新的操控方式。新的游戏界面几乎没有任何图标或菜单，玩家要调查物品，只要走近某个物品就可以拿起、交换。针对三个主角，还设计了独特的动作和战斗系统。总的来说，游戏中并没有过去冒险解谜常见的令人头疼的谜题，反而是全新的动作要素抢了不少风头，尽管这些动作要素和真正的动作游戏相比又不免显得缺乏深度。

冒险解谜游戏的梦想陨落了吗？《梦殒》给了我们一个模棱两可的矛盾答案。从游戏主题和精神指向上来说，没有；从表现手段和风格取向上说，Point & Click的模式彻底结束了。之前一些主机冒险解谜作品，如大名鼎鼎的《断剑3：沉睡之龙》中我们也能看见类似的尝试，《梦殒》无疑超越了这些前辈。



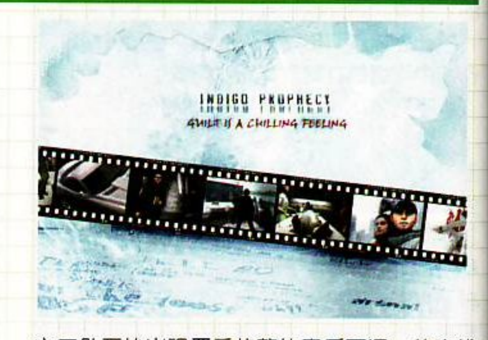




靛青预言

FAHRENHEIT / INDIGO PROPHECY

开发商：Quantic Dream
发行商：Atari
发售日：2005/9/26
类型：冒险解谜
特性说明：港版对应



俄国小说大师契诃夫曾对作家布宁用低沉的胸音阴郁地说：“依我看，每写完一个短篇都应该掐头去尾。我们这些写小说的人多半会在那种地方胡扯……要写得短些，尽可能短些。”写小说是这样，对倚重浓厚文学氛围的冒险解谜游戏来说，同样是金玉良言。《靛青预言》就是这样一款难得的在开头就营造出极强悬疑气氛的作品。可以说是近年来所有游戏中最引人入胜的开头。

纽约的一家普通餐厅里，IT技术员Lucas Kane面对着盘子里剩下的半块牛排和薯片兴味索然。突然，一股莫名的力量蛊惑着他，行尸走肉般地走进了卫生间，在手腕上画下一个古怪的符号，然后对一个无辜的陌生人犯下了一宗残忍血腥的谋杀。当他的神志恢复后，玩家开始控制Kane的行动。你可以选择：藏匿凶器，拖掉地上的血迹，洗干净双手，买单，和老板攀谈，喝完剩下的冷咖啡，从后门夺路溜走；也可以干脆什么都不做，装作什么事情都没发生过从前门大摇大摆地离开。

不论做与不做，其实游戏已经开始描述角色个性和场景细节了。刚才所做或没做的一切，立刻就会影响到接下来的警方调查过程。这时候，特别的来了，你将不再扮演俗套的孤胆逃亡者，而是扮演逃亡者屁股后面的追兵。玩家开始控制两名NYPD（纽约警局）的犯罪现场探员Carla Valenti和她的黑人搭档Tyler Miles。玩家可以在两人间自由切换，勘察现场的一切细节。虽然真相只有一个，虽然玩家知道真相，但接下来每个主角切入游戏的视角、对同一场景的探索却会有显著的不同。这就是本作最为精彩的地方：忘记那些强迫玩家记住的自以为是的情节，充分享受抽丝剥茧的过程的乐趣。

游戏三个主角的戏份并不平均，Kane是男一号。不过三个人物都使用同一套“心情刻度计”系统代替传统意义上的血槽。行为会决定人物的心理状态。比如Kane在自己的公寓里听听音乐、弹弹吉他、喝喝小酒，能让心情值上升。如果不停酗酒、打开电视看到通缉犯新闻等会让心情值跌落。一旦心情跌倒谷底，进入“绝望”状态，那只好对不起，游戏结束了。

本作还大量引入了由“《莎木》系列”发扬光大的“QTE系统”。玩家根据屏幕上的即时提示来控制两个摇杆做出不同方向组合，选择对话分支、实施战斗动作等。这套机制在本作中得到了更为彻底和创新的应用，虽然在某些段落有些火爆过头，让人不免觉得这更像是动作游戏而非冒险解谜，有损整体风格的和谐。

看起来一切都很棒。可惜的是他们只做了个好开头，却没能奉献个好结尾。游戏在四分之三处开始出现严重的整体素质下滑。故事线索变得不知所云，原本浓厚的故事氛围在跳跃性极强的粗糙场景中灰飞烟灭。以至于最后的结局突兀且让人失望。天知道制作组是不是把契诃夫“尽可能短些”的忠告给执行过了头。主角Kane在案发现场遗留的是莎士比亚的剧本《暴风雨》，公寓床头摆的是尼采的《查拉图斯特拉如是说》，我有理由这么怀疑。

这样的虎头蛇尾其实还有更残酷的现实理由。Quantic Dream开发此作不到一年就不得不另谋出路，因为原发行商威望迪环球（Vivendi-Universal）无意出版这款作品的意图越来越清晰。签下这款作品的经理已经离开了公司，VUG剩下管事的则看不出这款作品有什么卖点或商业价值。最后多亏雅达利出手相救，重新签下本作，并注入资金，才使得本作得见天日。能活着见到玩家就已经很幸运了，我们还有什么理由去苛责那些缺陷呢？





神鬼寓言：失落之章

FABLE: THE LOST CHAPTERS

开发商：Big Blue Box / Lionhead Studios
发行商：Microsoft Game Studios
发售日：2005/10/18
类型：动作角色扮演
特性说明：港版对应







话说当年以《主题医院》等“主题系列”游戏而闻名天下的创意大师彼得·莫里纽(Peter Molyneux)在牛蛙公司被EA收购后选择了离开，回英国创立了全新的狮子头工作室(Lionhead Studios)。狮子头的第一款作品《黑与白》就向全世界证明了彼得的创意和实现创意的能力。此后狮子头开始寻求在更广阔的舞台施展自己的拳脚，于是与微软的合作开始了。

剑指“革命性角色扮演游戏”的《神鬼寓言》是一款很早就公布的Xbox平台野心之作，可能也是游戏史上野心最大的作品之一。在这款游戏的名称还暂定为Project Ego的时候，这个世界里的树木会自动生长，白天黑夜会自动交替；当这款游戏正式定名为《神鬼寓言》并出现在零售货架上的时候，这个世界里的树木并不会生长，但白天黑夜真地会自动交替。这就是《神鬼寓言》的大概开发历程：当年彼得嘴里诸多华丽的承诺最终因为机能不足只实现了一部分。

即便只是“彼得牌卫星”的部分残骸，《神鬼寓言》依然向我们证明了两点：同世代主机中最出类拔萃的声画表现；RPG世界的刻画还可以深入到如此境地。狮子头几乎把Xbox的机能给榨干了：人物战斗之后会留下永不消失的疤痕；主角的外貌会随着时间的推移而出现皱纹，慢慢变老；长时间披盔戴甲皮肤会变得苍白；而赤膊暴露在阳光下会被慢慢晒黑；乐于惩恶扬善则面容会变得和蔼可亲，人人对你拍手叫好；若多行不义，眼中会布满血丝凶光，头上会长出犄角，苍蝇围绕，村民远远地看见你这个混世魔王就会关上家门，四散奔逃……从这个角度说，《神鬼寓言》的确是一款革命性的游戏，以往的RPG中，世界只是舞台，只是冒险活动的静态幕布；而在《神鬼寓言》中玩家的所作所为真地会对自己、对周围的人和世界产生影响，并从视觉、互动和AI全方位地回馈给玩家。本作的宣传口号“Every Choice has a Consequence”(选择决定影响)的真谛就在于此。

《神鬼寓言》的缺点和优点一样明显。支线任务丰富多彩，甚至不做任务也有很多事情可做，但主线故事和叙事方式短促而干涩；可探索场景有限，载入时间长，但所有的场景都是24小时全天候变化，光影效果绚丽。和PC版同时推出的《失落之章》顾名思义是对原作的加强和补完，尽可能地弥补这些本不应有的缺憾。Xbox版《神鬼寓言》在《失落之章》发售前就取得了140万份的佳绩，而《失落之章》发售后，合PC版的销量更是一举突破两百万大关。

《失落之章》新增了许多武器、魔法、怪物和新的可探索场景。玩家渡过少年时代的英雄公会门外有一扇大门始终关闭着，这就是通往全新的冒险场地的通道。新增的9个区域为通关后的高等级人物提供了去处(原作中玩家在通关后可以存档继续游戏，但再也无法接到任何任务)，这些区域中总计有16个新任务，其中5个延续并扩展了主线剧情，其他则为新的支线。如果你恰巧错过了原作横空出世时的精彩，那么在X360版的《寓言2》横空出世之前，通过这款“导演剪辑版”性质的完整版重温大师创意就再好不过了。就我个人而言，即便是为了那恢宏的交响配乐也完全值得再深入《神鬼寓言》的世界体验一回。



零 红蝶

FATAL FRAME 2 CRIMSON BUTTERFLY

开发商：Tecmo
发行商：Tecmo
发售日：2004/11/11
类型：惊悚动作冒险
特性说明：日版对应



听过一个高度浓缩的冷笑话：“你喜欢裸睡这个坏毛病不改就算了，可是你居然还喜欢梦游！”的确，在三更半夜做什么事情都不免会被夜色染上一份黑暗与神秘，不仅仅是一丝不挂的裸奔能把人吓个半死。在“《零》系列”游戏里，你就可以体验半夜拍照片的乐趣。好吧，这很难称之为“乐趣”。作为系列第二弹的《零 红蝶》把初代的要素和系统提升到了更为成熟的层次，使得游戏的整体素质在“僵尸丧犬竟折腰”的恐怖冒险类型中依然堪称上流。

相对于故弄玄虚的《零》这个名字，本作的英文名Fatal Frame就直白多了：致命的照片。女主角求生的惟一手段便是勇敢地举起相机，对准村子里的鬼怪怨灵一阵“咔嚓咔嚓”。这年头做鬼容易么，看到可爱的女孩上前关心一下还要被闪光灯弄得魂飞魄散，真是命苦啊。游戏的相机战斗系统看似简单，实则有丰富而细腻的操作判定，对玩家的要求不低，偏爱动作游戏的玩家完全可以在本作中找到挑战的乐趣。

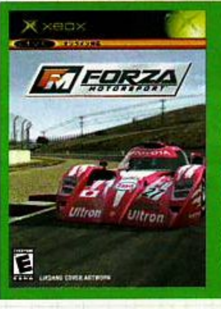
很多玩家都抱怨“《零》系列”太过恐怖，但又忍不住激起好奇心去玩。在我眼里“《零》系列”与其说是个恐怖游戏，不如说是个应用了人类学和心理学理论的互动电影。《红蝶》的故事和一代类似：(以下简要介绍



背景，不算剧透）在日本一个偏僻的皆神村里，村民相信“虚”是通往阴间的门，不能让里面的东西出来。必须通过一种人祭的形式来净化、平息不稳定“虚”。围绕“虚”还有种种禁忌。不要看“虚”，否则眼睛将失去光明；不要说“虚”，否则嘴将失去声音；不要听“虚”，否则将失去心志。弗洛伊德在其社会心理学专著《图腾与禁忌》中曾分析过“塔布”（Taboo）与巫术的关系。“塔布这个词……意指那些源自这种神秘属性的禁忌，它还具有神圣的、不洁的，以及神秘的等诸多意涵。”可以说《红蝶》的恐怖除了借鉴恐怖电影的运镜、悬疑的叙事手段，更是运用了社会心理学的某些基本原理，不仅仅以吓倒玩家为追求，更揭示出一种源自人类本能的群体性恐慌。这使得这样一款日式风格浓郁的作品也具有了跨文化的感染力，得到全球玩家的喜爱。游戏中非玩家角色真壁清次郎就是个来到村子考察的民俗学者，也从侧面印证了这一点。

《红蝶》的叙事功底十分扎实，树立了和同类作品迥异的特色。阴暗恐怖的画面风格和世界观，反以纯洁无辜的美少女姐妹作为主角，最终以红色的蝴蝶作为升华的主题意象。混合了日式唯美风格和禁忌与巫术的故事成功地把玩家从始至终地笼罩在紧张的气氛中。本作的结局和其他恐怖游戏一样，充满了对剧情的暗示和神秘色彩。这就留待没有玩过的玩家自己去体验吧。

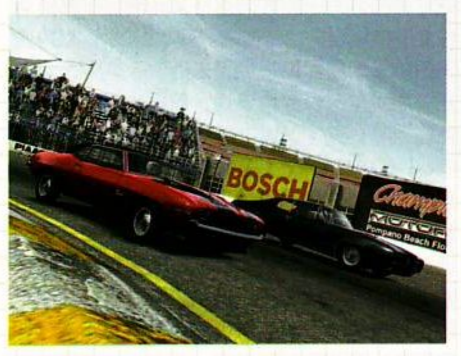
Xbox版的《零 红蝶》晚于PS2版发售，不过Tecmo对这款移植作品体现了充分的诚意，令人称道。除了画面素质有所加强外，更追加了一系列PS2版所没有的要素：新的第一人称模式；直到“最后一滴血”耗尽的生存模式；数字杜比5.1声道音效（好的音效对恐怖游戏来说尤其重要）；新的服装和场景；强化的最终BOSS；追加的新结局。可以说Xbox版的《红蝶》才是完美的终极版本。

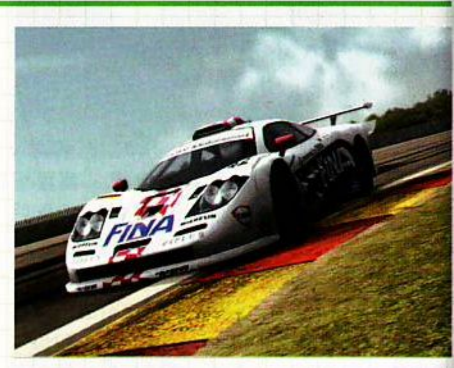


飞驰竞速

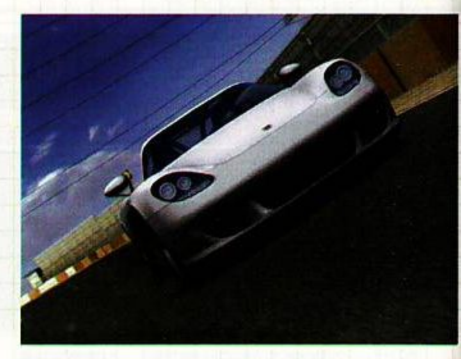
FORZA MOTORSPORT

开发商：Microsoft Game Studios
发行商：Microsoft Game Studios
发售日：2005/05/12
类型：赛车竞速
特性说明：日版、港版兼容 | LIVE对应 | 自定义音轨播放支持









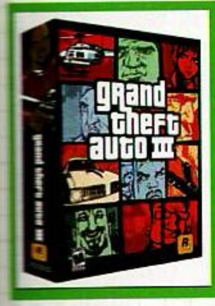
还用我多费口舌吗？此作的名气和背负的“GT杀手”的名号恐怕已经响彻宇宙了吧。关于《飞驰竞速》的一切，似乎都被用来做了PS系模拟赛车游戏最高作《GT赛车》的假想敌。但实际上，当微软决定召集一群赛车狂人制作这款游戏时，就以全面推进汽车文化为目标，而绝不仅仅是“你有我也有”的短视行为。

《飞驰竞速》被许多玩家和媒体讨论了很久，评论都集中在以往赛车游戏所侧重的方面，比如车辆操控性，轮胎、悬挂系统和赛道的拟真度，物理系统，损坏模型等等。如今在X360平台的《飞驰竞速2》也将袭来时回顾，我们发现《飞驰竞速》相对于既往赛车游戏最大的进化还在于全新的赛车游戏理念上：无论是入门菜鸟还是究极硬派玩家，都能从同一款赛车游戏上体验到驾驶的乐趣。这种理念集中体现在已往评论中常被忽略的人工智能和改装两个新系统上。

《飞驰竞速》史无前例地引入了Drivatar（替身驾驶）这个AI系统。负责研发这个AI系统的天才来自微软研究部门，这些拥有博士学位、研发过机器人的家伙在游戏极其复杂的物理引擎的基础上，赋予了人工智能真正独立思考与驾驶的能力。替身驾驶系统会学习玩家的驾驶风格，甚至包括你的错误。你可以和由替身驾驶操纵的幻影车一起竞技，看看是你学得快还是替身学得快。不要小看替身的实力，几圈下来替身就会不断地修正错误，像真人对手那样跑出好成绩。利用人工智能“和自己的影子对战”事实上是划时代的产物。

还有改造系统。玩家在《飞驰竞速》之前几乎无法想像可以对车子里里外外进行如此全面而深入的改造：从外观涂装、内在性能提升到各种系统微调。赛车的基础型号获得厂家授权，所以可选配件也得到了改装厂的授权，配件的特性也会被完全模拟，对整车重量、空气动力学和引擎散热等等产生影响。这种刻画甚至还细腻到对轮胎的胎压、胎纹，引擎点火系统等等从民用级到专业赛车级别的各种调教项目。这些在其他赛车游戏中前所未见的微调项目让玩家完全可以把一辆市面上普通的主流车型改造成赛道上的“车匪路霸”。最后别忘了给自己调教出来的爱车全身做自由涂装、抛光和贴纸。总之，除了无法闻到汽油味，《飞驰竞速》几乎把整个汽车改装厂都搬进了客厅。从这个秘密基地你可以自由改装出成千上万种个性车型组合来。

什么，你没有见到过《飞驰竞速》里从外观到性能都完全复刻《头文字D》中那辆“藤原豆腐店自家用”86么？虽然玩家没有办法在车内放上一杯豆腐来衡量自己的车技，但别忘了关掉电子防抱死、最佳路径提示等辅助驾驶系统，打开车辆损伤系统，在《飞驰竞速》漂亮的撞车掉漆过程中你同样能学到有关驾驶的一切。如果你觉得自己已经足够强大，别忘了通知你的幻影替身，和Xbox LIVE上千千万万等着引擎发出咆哮的对手们。



横行霸道：双重优惠包
GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK

开发商：Rockstar Games
发行商：Take Two
发售日：2004/07/29
类型：动作
特性说明：日版、港版兼容



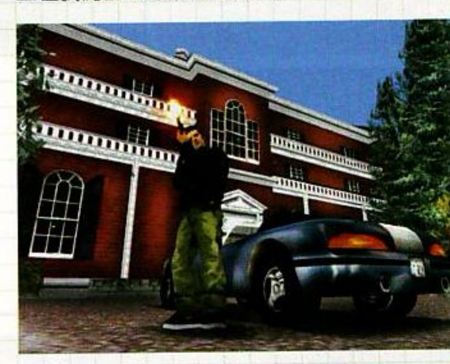
这两款游戏还用我介绍么？Xbox版的这个超值优惠包一举囊括了《横行霸道Ⅲ》（GTA Ⅲ）和《横行霸道：罪恶都市》（GTA Vice City）两款经典。严格地说，Xbox版本的收藏价值高于PS2版，略低于PC版。因为PC版那些数不清的Mod和自定义内容给了玩家更多自由。Xbox版本较PS2版的画面优势和主机的操控方式值得称道。

游戏本身还有什么好多谈的呢？那我们来聊聊GTA的文化意蕴好了。从《横行霸道3》开始，G、T、A这三个字母组合就和摇头丸一样，成了折射现实生活阴暗面的“电子海洛因”。有关这个系列招致的批评、责难乃至诉讼官司数年来愈演愈烈。甚至从母公司Take Two的股价涨跌上就可见一斑。每次《GTA》重头作品一发售，股价立刻暴涨。而重大的负面消息一出，股价立刻下滑。一边是负面消息的冲击，一边是越发红火的品牌效应。命运硬币的两面在飞快地转换。《GTA》各个平台的系列游戏总销量已经突破5000万套，Take Two在2005年的收入有将近40％都来自“《GTA》系列”。

在我眼里最大的奇迹依然还是《GTA Ⅲ》。之前的两作《GTA》都还是俯视视角、画面简陋的“概念验证”作品。《GTA Ⅲ》的出现彻底创立了一种全新的自由探索的游戏模式。更进一步跳脱游戏范畴的话，《GTA Ⅲ》中车里的电台、街头的路人、街区的划分，种种细节仿佛都是在对20世纪战后的全球都市文化进行群像式的描摹。为什么全球玩家如此热衷《GTA Ⅲ》中的世界？因为城市生活已经成了人类主要的生存方式。电子游戏的互动特点允许我们对自己感同身受、日渐麻木的城市生活以一种底层的、暴力的、独特的视角去审视去体验。屏幕另一头的虚拟城市场景成了现实世界都市人发泄的游乐场。所以依我看屏幕里头的暴力泛滥，倒是有助于消解屏幕之外的社会不和谐因素。游戏提供的互动娱乐毕竟是有限的系统体验，如果有人把这种“以暴治暴”的价值观套到真实生活中应用，那么恐怕不能怪罪游戏，分明是这么做的人失去了最基本的道德判断力。

电子游戏走到今天，已经超越了玩具的范畴，而成为一种独特的高科技催生的亚文化形态。《GTA Ⅲ》所代表的价值取向，推开了一扇沉重而羞涩的大门，让全社会都有机会以互动娱乐的视角来重估城市生活的价值。此后的跟风作品一个接一个，更多的是摹仿那种自由探索的游戏模式本身，即把无数的任务像联合国难民署的救济包一样空投到大地图上。《GTA Ⅲ》更可宝贵的对都市生活兴与衰的描摹与刻画，至今都还没有一款别的作品能够超越。

由顶级明星制作人豪瑟兄弟（Sam Houser和Dan Houser）率领的RockStar正在进入《GTA Ⅳ》开发的收尾阶段。被母公司宠坏了也好，被《GTA：SA》中的“热咖啡”烫到了也好，我们即将在次世代平台上迎来的续作才是真正的审判时刻。两款看似正作的外传之后，正统序号作品Ⅳ相对于Ⅲ到底又哪些进化，且让我们在回味中拭目以待。





光环
HALO

开发商：Bungie Studios
发行商：Microsoft Game Studios
发售日：2003/10/23
类型：第一人称射击
特性说明：日版、港版、台版兼容







想像一下草原上第一匹醒来的狼。天地间万籁俱寂之时，它独自仰头，看见皎洁升起的月光，不禁发出第一声撕破夜空的凄厉嘶叫。如果说《光环》就是一座孤高地屹立在地平线上的奇峰，那么士官长就是那匹在悬崖之巅俯视众生的孤狼……

我丝毫不介意用任何华丽的语句去形容《光环》的伟大。但如果你此前没有接触过Xbox的初代《光环》，那么请忘记我第一段所说的废话，用一颗平常心去体验本作吧。在“大作”、“神作”之类的字眼泛滥成灾的今天，我实在不愿意给《光环》套上浮夸的光环。往往有很多经典作品错过了第一时间的体验机会就失去了当时的参照系，日后再回头补课会生出很多“神作神在哪里”的疑问。实际上，那份“神”早已经“化作春泥碾作尘，只有香如故”了。

今天重玩《光环》，你会开始明白它为什么能成为确立Xbox系主机整体风格的标志性软件。是《光环》继《007黄金眼》之后重新定义了主机FPS的标准，成了打开整整一个时代大门的金钥匙。Xbox常常被人戏称为“FPS专用机”得益于此，乃至如今X360也依然在享受这份先辈遗存的芳泽。

一款作品、一个人伟大到一定程度，其故事就是写不完的。《光环》1998年Bungie开始规划《光环》的时候，它最早是一款继承了《神话》（Myth，Bungie制作的一款著名奇幻类RTS）经验的科幻设定RTS。首次公布，地球人得见其真面目是在1999年的MacWorld展



会上，是一款Mac OS平台游戏，和主机根本扯不上边。到了2000年游戏类型改成了FPS。直到2001年微软收购Bungie之后，《光环》才正式成为Xbox首发阵容中的一员。事后证明这个光辉的时刻不仅仅属于Bungie、不仅仅属于Xbox平台，更属于FPS类型，属于年轻的电子游戏史。

故事？《光环》大器磅礴，日后被数本官方小说不断深化、丰富的世界观开创了FPS类型游戏的先河。操作？准星优化、创新的自回复能量盾、火爆刺激的阵地战、致命一击的爽快感、操纵载具的自由度哪一样没有开创性意义。多人？《光环》首创双人合作分屏战役模式和局域网对战模式。难度？"传奇"难度下的人工智能直到《光环2》的出现才宣告过时。从任何一个方面考量，《光环》都是游戏史上最为成熟的原创作品之一。仿佛这从来不是一款新游戏，而早就经过了数代的千锤百炼。这得益于Bungie过去制作FPS的丰厚经验积累，更是以Jason Jones哥哥为首的制作团队富于激情的魔鬼工作的结果。

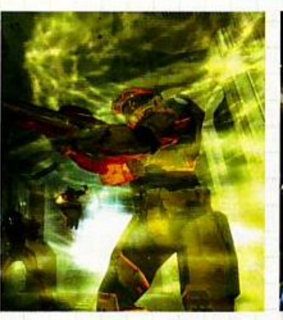
作为一个X360玩家……不，不，作为一个主机游戏玩家，如果你没玩过《光环》，那实在是一种耻……好吧，遗憾。如果你对第一人称头晕目眩恶心呕吐，对科幻设定起鸡皮疙瘩……那实在是你的损失。但如果你对X360的《光环3》抱有期待，那么不玩一代就说不过去了。仅仅是为了了解完整的故事和剧情，这游戏也值得你通关好几遍。何况台湾中文版还有不乏幽默恶搞的中文配音呢。



光环2
HALO 2

开发商：Bungie Studios
发行商：Microsoft Game Studios
发售日：2004/11/11
类型：第一人称射击
特性说明：日版、港版、台版兼容









没错，"《光环》系列"是惟一可以让我不厌其烦反复推荐直到口干舌燥吐血身亡化为干尸的作品。两代与其说是"续作"，不如说是继承了同一贵族血脉的世家双子。他们在家族谱系上刺绣着同一个高贵的姓氏，却又有着各自不可替代的名字；他们瞳孔的颜色一个灰一个蓝，却同样以坚毅的眼神，直视着你。

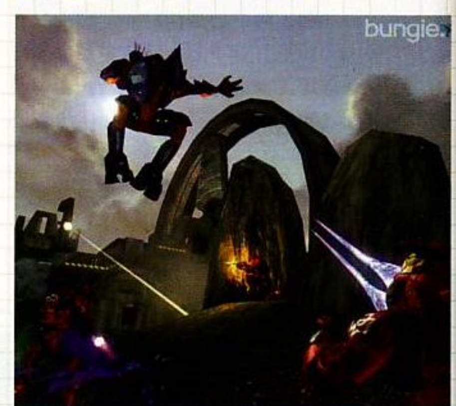
从故事上讲，作为Bungie宏大的"《光环》三部曲"的前两作缺一不可。二代的开头并不完全接着一代游戏的结尾。不过你有整整一本官方小说去了解期间到底发生了什么。剧情结尾有些突然。现在我们知道这是Bungie临时做出的决定，删掉了许许多多原本准备在二代中交待的已经制作好的内容，留到三代向玩家揭开谜底。

许多从一代开始接触"《光环》系列"的玩家都有同感：二代变得更加绚丽和多姿多彩了。一代那种孤军奋战、独挽狂澜于即倒的悲怆感（在尾声图书馆阴暗的长廊中来回徘徊的段落尤其明显），到了二代被敌我视角的双线叙事取代，上天入地，水下敌后，各种花样层出不穷。这其中不难看出二代毕竟背负了光荣的压力，双枪的设定、游戏方式的设定都极尽折腾之能事。当然，除了得罪一些老玩家，总体进步有目共睹。

不过《光环2》真正能笑傲其兄长的还是多人游戏部分。由于是首发作品，当时Xbox LIVE网络服务都还没有启动，因此一代并不支持互联网对战。坊间盛传Bungie会推出支持LIVE的"HALO 1.5"的谣言在《光环2》面前不攻自破。二代的网络对战部分单独拿出来都可以是超越《CS》的顶尖FPS竞技游戏。多变的地图、丰富的武器和各种策略、战法，可以说几乎穷尽了上个世代主机FPS在多人对战方面的一切可能。

值得一提的是以单独光盘形式发售的《光环2：多人地图包》（Halo 2 Multiplayer Map Pack）也在兼容列表之列，这也从侧面说明了多人对战的重要性。没有此作的玩家也不必担心，X360的LIVE卖场提供这些追加地图的免费下载。甚至就在作者截稿之际，微软又传来了将在卖场上再次发布两张来自一代，对应《光环2》的多人对战地图。嗯，Bungie不用怀疑玩家对《光环》的忠诚；玩家也不用怀疑微软对顶级大作的支持力度。这种关系，我们一般称作"爱"。





2007年初，《光环2》又悄悄出现在了北美全机种软件销量榜Top20的榜尾。这款在2004年11月发售的游戏在经过近40个月的征战之后居然又从上个世代杀进了次世代。刺激玩家热情的无疑是本作极佳的网络对战素质，直到《战争机器》出现之前，《光环2》都一直是Xbox LIVE上热门对战游戏的No. 1。今年5月即将问世的《光环2》Vista版又将引爆微软跨平台整合的LIVE Anywhere时代：实现PC玩家和X360玩家的在线对抗！

恐怕鲜有游戏会拥有像《光环2》这样长寿的产品价值和巨大影响力，裹挟着上个世代的余温，在次世代依然燃烧着自己不息的斗魂！可以想见直到2007年末《光环3》降临地球之前，这股流火都一直会在大地上熊熊蔓延。无论是游戏里士官长对星盟的"最后一战"，还是游戏外现实世界的主机大战——战斗从未止息！硝烟从未消弭！别忘了《光环3》气冲牛斗之间的誓言：Finish The Fight!（结束战斗！）

翡翠帝国
JADE EMPIRE

开发商：BioWare Corp.
发行商：Microsoft Game Studios
发售日：2005/06/16
类型：动作角色扮演
特性说明：日版、港版、台版兼容





"距离产生美"，这句颇为流行的美学标准常常用错地方。玄机在于：到底是"远距离产生美"呢，还是"近距离产生美"呢？这恐怕非得视情况而定。BioWare的A·RPG作品《翡翠帝国》在国内玩家群体中就遭遇了类似的尴尬。由于采用了"受古代中国启发"的背景设定，国内玩家不免下意识地把《翡翠帝国》和国内曾经风靡盛产的"武侠RPG"去作比较。结果当然就比较凄凉，什么人设不美、不伦不类、对中国文化一知半解等等。而另一派喜欢欧美RPG的玩家们也不答应了。《翡翠帝国》的角色扮演系统是BioWare有史以来最为"简约"的一作，相对于《博德之门》、《旧共和国武士》等过去的辉煌，简直就是一朝沦陷到"可耻的"动作角色扮演游戏。

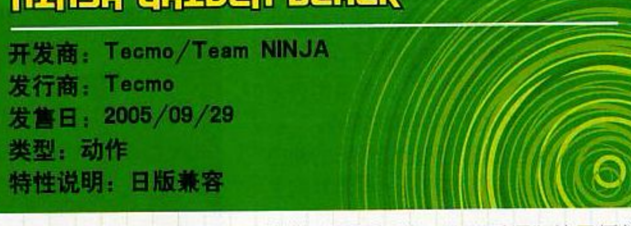
实际上远非如此。《翡翠帝国》是一款极佳的角色扮演游戏，更是欧美RPG顶级大厂BioWare迄今所做的最大胆的尝试。宏大的世界设定、精彩的故事情节和任务系统秉承了传统。过去让粉丝们最为迷恋的，对游戏中正在发生的一切握有重大影响力的模式没有被抛弃；战斗方面不再是一键暂停的"半回合制"，而完全成了即时战斗。采用A·RPG常见的套路系统，又吸收了东方武侠色彩，虽然缺乏足够的深度和变化（常用的就这么两招），但还算有趣爽快，至少不会成为你享受游戏的障碍。场景的刻画较《旧共和国武士》更为细腻，图像素质更上台阶，整个世界都沐浴在温暖、柔和的光芒中，完全抓住了《翡翠帝国》所追求的梦幻、神话版的感觉。但场景互动性有所下降，更像是在美丽的巨大盆景中漫游，自由探索的空间很少。声音方面，全程语音让你告别看NPC脑袋旁边跳出对话框的时代。尽管从东方古典风格的人物嘴里蹦出流利的英文来对中国玩家来说有点古怪，可是似乎也从来没有人质疑过从欧美风格的《最终幻想》主角们嘴里蹦出日语有什么问题。游戏的音乐运用了大量中国民乐元素，如鼓、锣等打击乐和清翠的中国笛子等，既有鸿篇巨制应有的气度，又不失东方古国的神秘与委婉。

玩家无须再分配人物点数、事先翻阅资料了解系统规则，这些门槛被厚道地拆除了——就像当年溥仪为了骑自行车不惜把宫门的门槛挪掉——玩家只要从预设人物中选择，即可迅速进入游戏。人物属性比绝大多数日式RPG还简单，只有三个基本属性。这种以用户亲切（User-Friendly）为核心的巨大变革，实际上是BioWare在积极反思过去辉煌中的阴影（龙与地下城游戏是经典好玩，但受众面日趋狭窄），试图通过学习A·RPG、日式RPG等其他角色扮演游戏风格来突破自我的一种尝试。从《翡翠帝国》这份答卷来看，尽管有种种缺点，就作品本身而言依然不失为一款让人眼前一亮、提供了难忘体验的佳作。如果你想体验美式RPG的精彩任务剧情，又望而却步于过于复杂的系统规则，那么去玩《翡翠帝国》吧，它不会让你失望的。





忍者龙剑传：黑之章
NINJA GAIDEN BLACK



开发商：Tecmo/Team NINJA
发行商：Tecmo
发售日：2005/09/29
类型：动作
特性说明：日版兼容





Xbox在日本取得的影响力远远不如在欧美的大，但这丝毫没有影响坂桓伴信把他和他领导的Team NINJA的全部热情投入到这款主机上。《忍龙》恐怕是Xbox平台上最令人眼红艳羡的日系厂商独占作品了。

这款游戏的出名也不用我反复多说，那就是对玩家毫不妥协的操作要求。游戏史上有多少以"折磨玩家、摧毁手柄"为己任的动作游戏？《忍龙》肯定可以轻松排进前列。让人又爱又恨的是，就是这种极其严格的难度和严谨挑起了玩家的征服欲，而一旦挑战成功，那种巨大压力之后释然的快感也绝非"杀杀人，跳跳舞，砍完木头洗洗手"的动作游戏体验可以替代。说得严肃一些，本作是在越来越多作品追求廉价的爽快感的今天维护着动作游戏的尊严。

《忍龙》中的每个敌人都有可能是让你直接Game Over的致命杀手。可怜的血瓶能支撑到存档点之前就谢天谢地。有的时候真的很难概括出来《忍龙》到底是哪一点牢牢吸引了玩家。是千奇百怪的被弄死的方式？还是性感神秘一路陪伴，发来带花朵飞镖的客串女主角？还是高品质的图像表现力？还是丑陋的怪物？要我说就是始终蒙着面，一袭黑衣，绿色的瞳孔透出无限帅气的男主角隼龙——很多时候我也怀疑板桓半信是不是也这么想，那黑色的背影或许就是他心目中的英雄形象？每个男孩子心底都想成为以一当千、没事就测试肾上腺素分泌极限的动作猛男，化身为所向披靡的孤胆忍者除暴安良吧。从8位机时代就开始试图为玩家圆梦的"《忍龙》系列"作品到了Xbox平







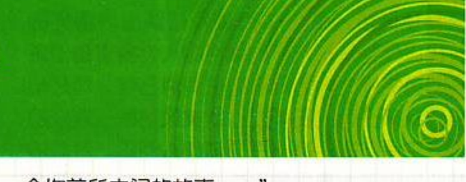
台终于结出了最美丽的果实。在游戏中通过收集还能开启三款原作，让玩家体验到最初的感动。或许说一千道一万，最能概括《忍龙》魅力的只有一个字：难。

有趣的是，《忍龙》也是一个“不以通关论英雄”的鲜活个案。即便没有时间和精力反反复复背版、研究敌兵打法，坚持到最后关头，每个玩家都能从第一关就感受到《忍龙》的魅力和这款游戏带来的整体震撼。工艺美术行业有种说法叫“完工”，就是指一件雕刻品的完成度非常高，原材料所蕴藏的全部潜力都已经通过艺术家的刻刀完完全全地表现出来了。《忍龙》就是这样一件“完工”之作，游戏从开始到最后都始终流畅地维持在一个极高的水准上。

《忍龙黑》严格地说是个补完版或提升版，除了原作又追加了Xbox LIVE下载的“飓风包”内容。新增的关卡、武器，和两种全新难度——比简单还简单的“忍犬”难度和比非常难还难的“超忍”难度。游戏的视角、部分敌人和整体难度都得到了全面微调。嗯，新一轮的谋杀时间又轰轰烈烈地开始了。

《忍龙》传出复刻到PS3的消息之后让不少Xbox的死忠伤心不已。值得宽慰的是，真正的《忍龙》正统续作依然瞄准X360平台。这一切都要感谢或怨恨一个人：硫酸脸大叔。

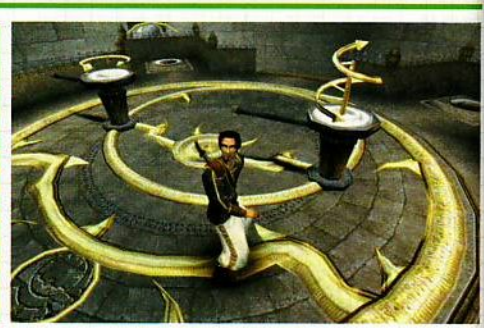




波斯王子：时之砂

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

开发商： Ubisoft
发行商： Ubisoft
发售日： 2003/11/12
类型： 动作冒险
特性说明： 港版兼容







育碧用《时之砂》、《武者之心》和《王者无双》三款作品成功复活的“波斯王子·时之砂三部曲”已经终结。然而在我头脑里印象最深刻的不是巧妙的机关难题，不是机灵调皮的公主，不是闪耀的时之匕首，也不是波斯猴子在建筑物间纵横跳跃的矫健身影……而恰恰是以下这段独白：“世人都以为时间就像一条幽静长河，只朝一个方向流淌。我见过时间的本来面目，我可以告诉你：他们都错了。时间就好比暴风雨中的汪洋大海。你或许想知道我是谁。你可听好了，我要给你讲一个故事，一个你前所未闻的故事……”

显然要把尘封多年的金字招牌重新擦亮并不容易。《波斯王子》有多老？恐怕和电子游戏本身差不多岁数。如果你在配有插图的英文百科字典中查询video game这个单词，应该可以看到拿初代《波斯王子》作的图例。育碧捡起了这款在3D化方兴未艾之时没能赶上时代而遭到淘汰的遗珠，并且用精彩的关卡设计，融合了谜题与杀怪，成功地复活了沉睡的王子。

大多数时候关于《波斯王子》的讨论都是关于攻略流程的，依我看育碧最明智的一点还是为原本并不连贯、没有个性的游戏主题赋予了真正意义上的“故事”。系列里的王子从来就没有名字，就叫“波斯王子”，故事也只是模糊地用阿拉伯的风格去套用俗套的剧情。

一切的改变从上面这段我记忆犹新的独白开始。玩过此作的朋友肯定都还记得游戏的主界面，正是细雨婆娑的法拉公主房间的外景。进入房间就是进入故事，这种无缝进入的感觉加强了游戏的电影化效果。这段独白也初步揭示了“时之砂”的双重含义。首先是游戏时光如沙漏般变换的主题；还指“时间操纵系统”的玩法。最妙的是，游戏将这两者完美地统一在了一起。时间被形象化地表现为闪闪发光的金砂，时间还可以收集，错了还可以重来，可以说从一开始游戏就把“时间是一片汪洋大海”的概念深深地埋入了玩家心中。

《时之砂》的结局更是天才地运用了科幻小说百试不爽的“蛇吞尾”技巧：那种陷入时间混乱的错愕，那个和开头一样的结局……一切都让人觉得有种时空交错的美感。仿佛自己在经历了数十个小时的游戏之后又回到了开头，仿佛根本没有玩过这个游戏，让人忍不住抬头看一眼墙上的钟，确定自己在真实世界的存在感。





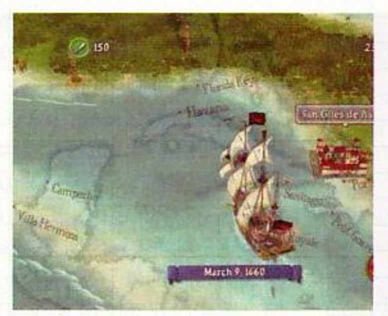
或许《时之砂》里那些平台跳跃和谜题都不再吸引你，但如果一定要我在三部曲中选自己最喜欢的一作我依然会选择《时之砂》。喜欢那种沉静的、熠熠生辉的美感，让我真正感觉这是一个带有几分神秘色彩的阿拉伯的故事。之后的两作各有各的精彩，只是都趋向于更加迎合大众口味的“史诗化”的刺激与豪迈，少了一份电子游戏难得的静谧与优雅。

席德·梅尔之海盗

SID MEIER'S PIRATES

开发商：FIRAXIS
发行商：2K Games
发售日：2005/7/11
类型：策略经营
特性说明：港版兼容









席德·梅尔（Sid Meier）是欧美少数几个把制作人的大名往包装盒上一印，就不愁游戏不大卖的传奇游戏制作人之一。获得过美国电子游戏业终身成就奖、进入电子互动科学与艺术名人堂的他，经常被人们描述为“我所见过的最聪明的人”。这并非过誉之词，这样一个生在20世纪80年代，个人电脑刚刚开始普及的萌芽阶段，利用极其简陋的硬件机能和图形手段构建起复杂的游戏系统，不用“天才”又能用什么词语去形容呢。这也是为什么在时隔多年之后，1987年的旧作会从古董游戏的陈列柜里走下神坛，拂去尘埃，以全新的技术光荣重制，来到Xbox平台。

片头动画交待了主角的身世：你本来出生于一个富庶的船商之家，在一个月黑风高的雨夜惨遭破门而入的海盗大亨灭门。侥幸逃出的你从此流浪街头，长大成人之后你决心以牙还牙，同样通过海盗的手段复仇洗冤，伸张正义。嗯，听起来是个俗套无味的欧洲海盗传奇。一旦游戏开始，你就不会去考虑这些了，因为除了揭开复仇和身世之谜，可忙的事情多着呢。

欢迎来到17世纪的加勒比海！你首先要从英国、西班牙、丹麦、法国四个昔日海上霸主中选择靠山。他们有的定居点众多，有的海上贸易发达，有的……好吧，有的殖民官的千金小姐特别漂亮。这同时也完成了游戏难度的选择。接下来就要在这片广阔而杀机四伏的大地图上扬帆……抢劫了。好好掌握罗盘、风向和天气状况，嗯，对面正驶来一艘不知好歹的货船。升起海盗令人闻风丧胆的骷髅旗！按下X键就进入打劫模式。实力不济的船只会试图逃跑；实力相当或及时逼近敌船后，“浴缸里两只玩具小船的对抗”就会瞬间变为一场经典的好莱坞剑斗。来吧，拿起武器和敌船船长展开一对一的较量。劫到货物，俘虏船员后你就可以回到本势力或其他势力所在的港口，把货物卖掉（聪明的海盗总是知道哪里能卖出最好的差价），修补、升级或购入船只扩充舰队实力；当然，还能拜访当地执政官的府邸，等千金们羞涩地邀请你出席舞会。舞会的小游戏也不难精通，跟着节奏和提示及时按键就是了。当然如果对方分明是个从来不照镜子的丑女，你也可以毫不留情地踩上几脚，聆听东施的尖叫。

通过抢劫、倒买倒卖、追杀其他海盗、探索藏宝图上的秘密等手段，你很快就会累积起一笔可观的财富。与此同时，你所属的势力会对你加官进爵；而敌对的城池甚至在你靠岸前就会炮轰你的舰队。骄傲的你此时甚至可以走上陆地，从背面偷袭敌城（此时游戏转换为SLG界面）。如果不幸失手被俘，你还要在监狱里待上一阵。不想乖乖做阶下囚？游戏还允许你贿赂狱卒或趁机越狱……

没错，《席德·梅尔之海盗》就是这样一款看似简单，却融合了多种游戏类型的策略极品。玩家不知不觉地就会在其中沉溺上好几个小时。在浪迹天涯的过程中，玩家也会一步步揭开自己的身世之谜。你可能注意到这种模式和光荣的《大航海时代》等很多策略游戏很像。实际上本作正是这类游戏的开山鼻祖。要注意本作Xbox版本存在一些BUG。为了避免你几个小时的冒险成果在瞬间付之东流，请一定记得及时存盘。

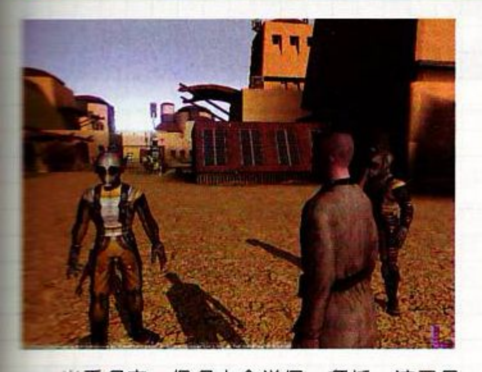


星球大战：旧共和国武士

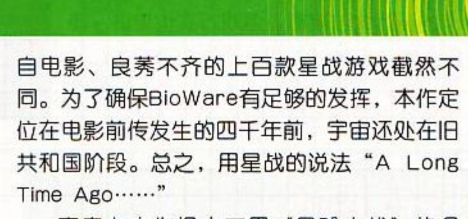
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

开发商：BioWare
发行商：Microsoft Game Studios
发售日：2003/07/17
类型：角色扮演
特性说明：港版兼容



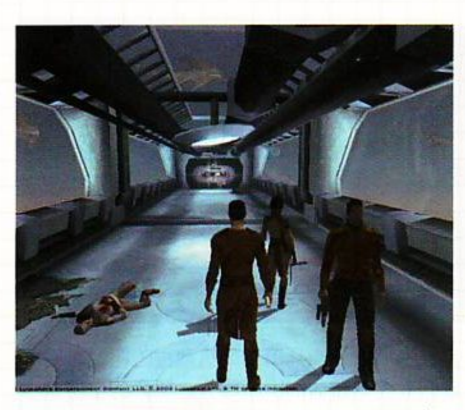


光看名字，很多人会觉得：拜托，这又是款“星战”游戏……实际上，本作和那些改编自电影、良莠不齐的上百款星战游戏截然不同。为了确保BioWare有足够的发挥，本作定位在电影前传发生的四千年前，宇宙还处在旧共和国阶段。总之，用星战的说法“A Long Time Ago……”



事实上本作根本不用《星球大战》的名气来包装自己。你无须复习任何一部星战电影或小说，把《旧共和国武士》（以下简称KOTOR）当成原创游戏来玩就好。游戏本身带有强烈的BioWare既往优秀作品的成熟风格。严格说来游戏的战斗其实是回合制的，你仔细看战斗会发现和敌人永远是你一下我一下，交替进行。《KOTOR》同样采用了《博德之门》中首创的“一键暂停制”，使得游戏看起来是“半即时制”的战斗。

玩家不仅仅是操控一个人。冒险途中会有形形色色的伙伴加入你的队伍。不但有人类、异星种族，甚至还有机器人。飞船在不同地貌和文明形态的行星间穿梭往来，各种势力和故事不断绵延交织……这就是BioWare最拿手的讲故事的方式。游戏的上手难度总体上比BioWare过去的作品要亲切许多，玩家如果搞不清一开始的设定是什么意思，可以一路按Y键使用系统默认设定。这丝毫不会影响到玩家的游戏乐趣，或在游戏后期出现人物不够强大的状况。游戏用“原力”的概念代替了魔法，从



技能体系说，基本分为三类：战斗技能、电脑技能、原力（魔法）技能。升级时选择哪些技能完全凭你的喜好决定。你可以把自己发展成简单粗暴的肉盾型战士角色，也可以是善于操作电脑的技师型角色，更可以是隔空移物，远远地就把敌人的提到空中的“绝地武士”。

这种技能选择的自由度最好地说明了游戏的开放性：无论你擅长什么技能，都以用自己的方式解决问题，完成任务。比如要通过一个关卡去新的地区，看门的守卫却死活不肯放行。这时候你可以选择直接用暴力消灭他，从尸体上拿到钥匙；或借口把他骗开，利用操作电脑的能力解开密码；更可以去做别的任务赚一笔钱在对话中完成贿赂。系统会自动判断玩家这些行为的善与恶，并计入游戏的道德系统。这也会决定一些冒险经历，当然不是全部。重玩性强是《KOTOR》最大的特点，善良阵营和邪恶阵营，不同的技能发展都会让你的体验有很大的不同。

本作捧得的奖项无数，包括在业界代表最高开发者荣誉的“游戏开发者年度最佳游戏”大奖（GameDeveloper's Award）和多个权威网站和杂志评出的年度游戏、年度角色扮演等重量级大奖。毫无疑问，《KOTOR》之于美式RPG的意义和当年《博德之门》的石破天惊可以相提并论。本作宣告了美式严肃RPG（指非A·RPG）终于以一种既叫好又叫做的方式稳稳地站到了主机平台上。很多年之后，人们在书写美式角色扮演游戏历史的时候，《KOTOR》注定将是浓墨重彩的一笔。





神偷3：致命阴影
THIEF: DEADLY SHADOWS

开发商：Eidos Interactive
发行商：Eidos Interactive
发售日：2004/05/25
类型：潜行动作
特性说明：港版兼容





夜色降临。中世纪的城堡中每个投下阴影的角落都是你的朋友，每个手持火把的守夜人都是你的敌人。你的目标只有一个：沉睡在黑夜中的秘宝。而对外人来说机关重重的陷阱，不过是你轻巧足尖下不堪一击的跳房子游戏……这就是你引以为傲的职业：神偷！

《神偷》曾是第一款把“3D潜行动作”概念引入PC平台的作品。在消失了很长一段时间后，《神偷》系列的最新续作终于登上了主机平台。Xbox版的《神偷》成功地继承了原系列的成功要素：神秘阴暗的中世纪欧洲背景、曲折动人的剧情故事和独特的潜行游戏方式。

每天半夜开始上班，白天休息的神偷生涯其实比想像中容易。只要你对中世纪的欧洲有足够的兴趣和想像力。游戏在一开始带有教学性质的关卡能让没有接触过PC前作的玩家也能轻松上手。不要以为在潜行动作类作品大行其道的今天《神偷》会失去特色。有些潜行的方式是只有在中世纪才能体验到的。比如游戏中你可以在某些地方得到极其珍贵的蓝色水箭。只要悄悄地搭上、弓，在阴暗的角落对准不远处的火炬射过去……扑哧！在几乎察觉不到的瞬间，光灭了。这一刻，你会觉得“作贼真好”。一系列细腻的盗贼行径的刻画正是本作最精彩的部分。

既然以“不战而屈人之兵”见长，游戏难免显得节奏松散。有些时候阴影的躲藏判定过于松弛，比如如果你跟得足够紧，可以在巡逻的守夜人背后一直绕圈。这会让人觉得有些可笑和不真实。不过大多数情况下，阴影都成功地扮演了游戏中核心的角色。它既是你要努力寻找的朋友，也是当你不恰当地暴露在灯光下，会随时出卖你的敌人。一旦上手之后，玩家就能熟练地出入各种场合，游戏难度并不太高。这也是本作令人“欲求不满”的地方，有些关卡的设计太过粗糙，游戏方式也欠进一步的深化。很多时候敌人的运动路线太过呆板，玩家不需要做太多主动出击，只要乖乖地在黑暗地带等待时机即可。这种过程多了难免让人打瞌睡，缺少“紧张－松弛”的激励机制。



当然《神偷》有一个很好的故事，有迷人的中世纪神秘主义背景。那些缺点绝对不会成为阻拦欧洲中世纪历史爱好者的步伐。看多了高科技装备下的潜入和不免夸张色彩的科幻动作，不如来道特别的中世纪暗夜传说。



分裂细胞：混沌理论
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

开发商：Ubisoft Montreal
发行商：Ubisoft
发售日：2005/11/17
类型：潜行动作
特性说明：日版、港版兼容

由育碧上海制作的第四作《双重间谍》已经在X360上发售，那么还有回头去玩《混沌理论》的理由么？答案是肯定的。因为《混沌理论》是潜入类游戏在Xbox平台的最美收获；而刚刚登陆次世代平台的《双重间谍》离充分发挥实力还差的很远。《OXM》（Xbox官方杂志）评出的最高分游戏是什么？《光环2》拿下了9.2分——不过对不起，这不是最高分。答案可能会让你大吃一惊，这就是《细胞分裂：混沌理论》，得分9.9，



几近完美。

你可能要问为什么《OXM》会给这样一款全平台作品那么高的评分。实际上Xbox平台始终是“《分裂细胞》系列”的默认平台。如果你去查阅一些最早的访谈资料就会知道其实育碧本来打算把《分裂细胞》打造成Xbox平台独占游戏。最终的全平台战略是商业决策的结果，而系列作品的制高点始终为Xbox版所占据。

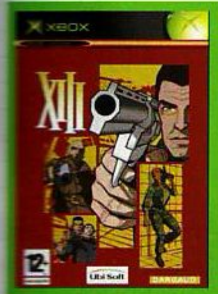
人们总是忍不住把《细胞分裂》拿来和《潜龙谍影》比较，拿斯内克大叔和山姆·费舍尔大叔作比较。从游戏本身的风格取向看，虽然同为“潜入”，但《细胞分裂》更强调真实感；而《潜龙谍影》则强调“好莱坞电影般的传奇体验”。

这种差异细细想来再明确不过。别忘了本作是挂着汤姆·克兰西这位美国军事小说大亨的名号出炉的。汤姆·克兰西的战争小说向来以真实出名。游戏中的所有故事背景、武器装备、战略战术思想都严格地基于真实世界进行合理虚构。这也是为什么同属育碧汤姆·克兰西系列的其他两款作品《彩虹六号》和《幽灵行动》都会被许多“军迷”奉为美军装备教科书。《细胞分裂》四作的故事都以现实或近未来的“后911”反恐时代的世界格局为背景，发生的舞台也是全球各地的真实场景。费舍尔大叔的装备也都是从美军现役装备武器中得来，各种设定都极其严谨。

到了系列第三作，由育碧蒙特利尔操刀的《混沌理论》用极致的图像把以上的“真实感”又向前迈进了一步。游戏的图像可说代表了Xbox时代游戏作品的最高水准，利用“虚幻”引擎把上世代主机的潜力发挥得淋漓尽致。尤其是对“黑暗”的表现，尽管绝大部分时间费舍大叔都在黑暗中前进，但精细的贴图和人物建模丝毫不会被夜色所吞没，也绝对不会出现“怎么老是这么黑，什么都看不见”的抱怨。更富策略色彩的战前准备、精彩的关卡设计高潮迭起。三代中除了延续前作《明日潘多拉》中的多路线选择特色，更加强了场景的多重互动元素，比如探照灯的位置和敌人的巡逻路线，迫使玩家积极思考策略、把握时机，而非简单地“找条捷径就过去了”。

《混沌理论》的多人部分也值得重点推荐。潜入游戏如何实现多人同乐？育碧蒙特利尔的答案是协作。多人关卡中有些地方必须利用两人协作做出单机战役中所没有的新动作，比如蛙跳翻墙启动机关，才能成地图任务。这使得作品重玩性大大增强。

如果你此前只关注了单机部分，那么强烈建议你再去体验下多人模式，你会发现《细胞分裂》精彩的另一面。

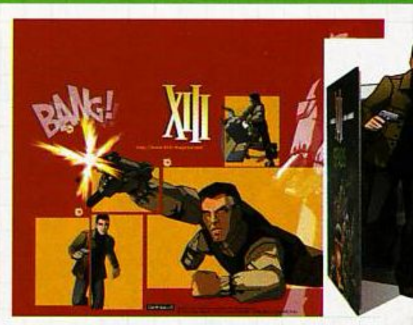


十三号杀手

XIII

开发商：Ubisoft France
发行商：Ubisoft
发售日：2003/09/01
类型：第一人称射击
特性说明：日版兼容





2004年有两款育碧的原创作品带着东家的高调期望投放市场，一款是《超越善恶》（Beyond Good & Evil，又译《撕裂的天堂》），一款就是《十三号杀手》（《XIII》）。令人遗憾的是这两款原创作品最终的市场表现都不尽人意，铩羽而归。

《XIII》的来头更大一些。《XIII》原著系列漫画在法国拥有长达二十年的光辉历史，每年只出一本的“龟速”听起来有些不可思议。从某种意义上说，这也最大程度说明了法国艺术家慵懒随性的文化气质和民族禀性。故事的开头，美国总统在盛大的嘉年华游行中被身分不明的刺客开枪射杀身亡。嗯，这个剧情显然受到了上世纪70年代肯尼迪遇刺案的启发和影响。接下来的故事就带有和美式好莱坞大片截然不同的味道了，更带有欧洲经典冒险小说的色彩。作为职业杀手的你在海滩醒来，发现自己失去了记忆，而一把某银行保险箱的钥匙是惟一的线索……

拜成功的漫画所赐，《XIII》的叙事视角是独特而有趣的。遗憾的是育碧法国的开发团队似乎没能在漫画的基础上做更多创新，只捕捉到了表面的精彩，而作为一款FPS最为关键的关卡设计、敌人AI等要素没能把握好。游戏的关卡之间虽然有过场动画，但缺乏层层抽丝剥茧的高潮。战斗部分本身比较枯燥，缺乏其他优秀FPS的灵活和深度。比如《XIII》里也可以利用手边的各种道具去消灭敌人，比如拿起裁纸刀飞过去，甚至是文件夹。但除了一开始的某些场景这么做还比较有趣，到了后期某些关卡要么“忘了”还有这种功能，要么就根本不能指望玩家放弃手中的冲锋枪，改用灭火器去消灭一波又一波的敌人。

《XIII》惟一可以安慰自己的是：即便我不完美，但我绝对足够特别。那就是漂亮的卡通渲染视觉风格。此前只有日本厂商在游戏中运用了把三维模型渲染成平面卡通的实例。从《XIII》的表现来看，卡通渲染成功地把漫画给激活了。开枪，或敌人中弹尖叫时可以看到漫画中常见的“死亡特写”镜头，还有巨大的“Ahh——”这样的拟声词飞出，让人感觉很酷。主角还具备了和类似以往《蜘蛛人》游戏中出现过的“第六感”，即敌人即将出现的时候，游戏画面会出现漫画镜头的提示。这实际上降低了游戏的难度，但又没有损失对玩家心理上的压力和刺激感。这是《XIII》留给我们的最精彩的一面：游戏版不仅再现了漫画原作的经典视觉效果，更成功地把二维的精致和构图成功地转译到了三维世界里。

《XIII》的结尾打出了字幕：To Be Continued（未完待续）。可惜由于市场表现远低于预期，恐怕这款作品不会再有续作去把故事讲完的机会了。

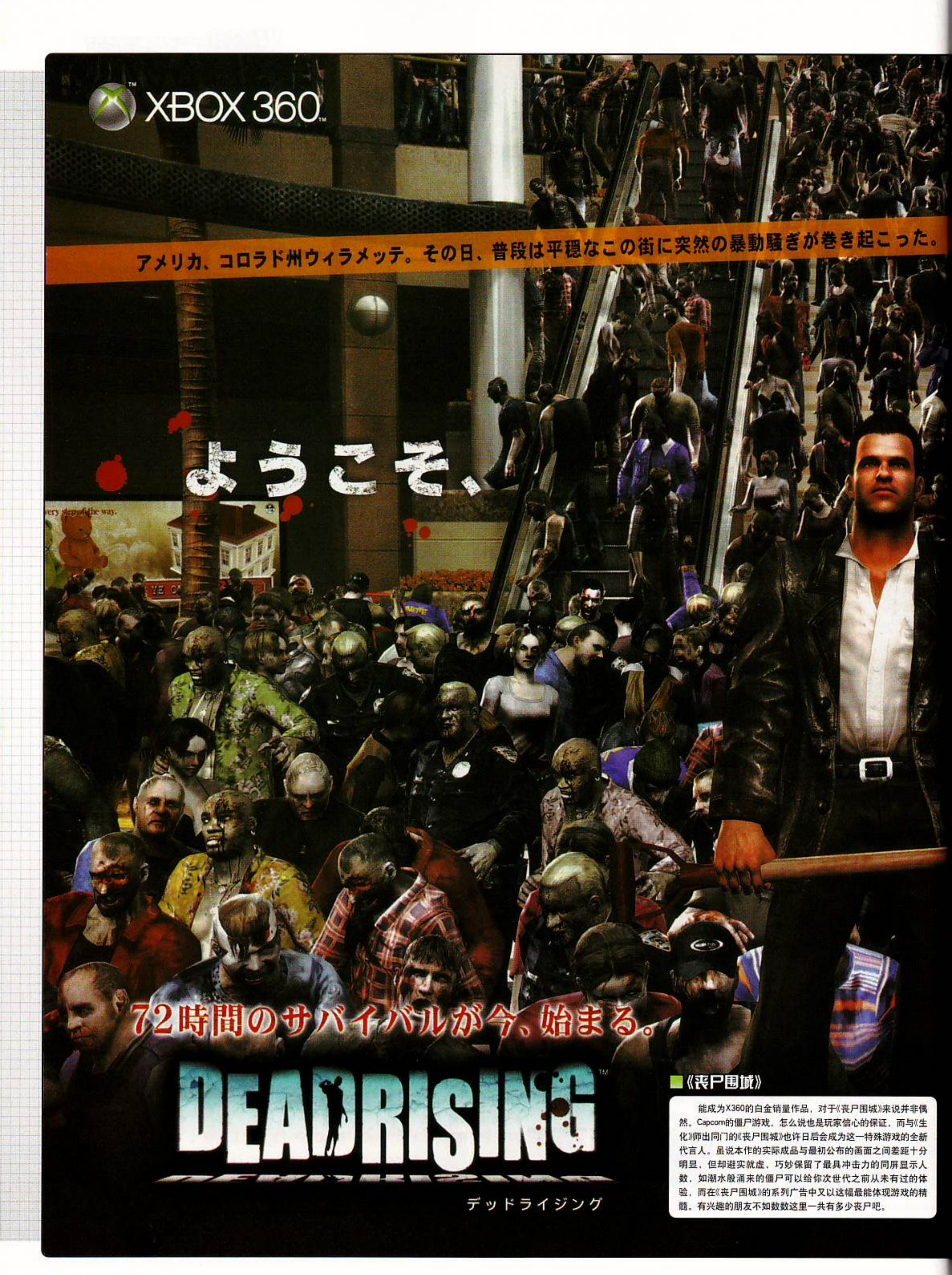


“旧世界的遗产”到此告一段落。还是那句话，除了这Top 20，目前列表中的两百多款游戏都是Xbox时代给我们留下的美好记忆，它们会像沙粒中的金子一样闪闪发光，值得我们去回味。



■《天诛 千乱》

苍劲有力的书法字体占据了一角，巨大的满月贴近了地平线，这种极具东方韵味的道具让画面中的人物显现出日本时代剧独特的气质。中间这位不用说，就是系列的灵魂人物力丸了，而其余几位……不好意思，他们都是自创角色。对于《天诛 千乱》，"《天诛》系列"的FANS以及X360玩家可能不会给什么好脸色，想像一下，孤独的忍者潜行于夜幕之间，却因为一个不怎么机灵的同伴把任务搞砸……或许这游戏应该叫"天诛 添乱"吧。虽说网络协力系统的潦草让游戏变了味，不过游戏的广告依然对系列肃杀的气氛加以传承，可谓不失意境。



《丧尸围城》

能成为X360的白金销量作品，对于《丧尸围城》来说并非偶然。Capcom的僵尸游戏，怎么说也是玩家信心的保证，而与《生化》师出同门的《丧尸围城》也许日后会成为这一特殊游戏的全新代言人。虽说本作的实际成品与最初公布的画面之间差距十分明显，但却避实就虚，巧妙保留了最具冲击力的同屏显示人数，如潮水般涌来的僵尸可以给你次世代之前从未有过的体验，而在《丧尸围城》的系列广告中又以这幅最能体现游戏的精髓。有兴趣的朋友不如数数这里一共有多少丧尸吧。


X360广告鉴赏
XBOX
LIVE


CAPCOM

Xbox360游戏至尊年鉴

"Xbox360游戏至尊年鉴"游戏框说明

游戏中文译名

这里只给出译名，没有放出原名，因为封面图上就可以看到原名。

游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以用来帮助大家进行导购。

游戏画面欣赏

让大家从感性的角度来认识这款游戏。这里选出的一般都是本游戏最具代表性的游戏画面。

游戏的分项评价

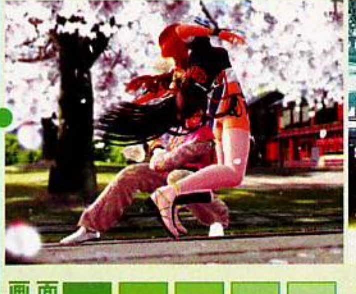
从5个不同的角度来细评这款游戏，另外最后还有1项特别分，针对不同的游戏，项目不同。

死或生 4

■发售日期：2005年12月29日 ■游戏类型：FTG
■发行厂商：Tecmo ■游戏人数：1~4人

有什么游戏既能让你热血沸腾，又能让你natural high的？毫无疑问就是tecmo名震世界的《死或生》系列。众所周知，该系列最大的卖点在于性感魅力的女性角色，以及宛如琼瑶仙境般的画面。xbox360的次世代功力更是将本作推向了一个巅峰。行云流水般的快节奏战斗，爽快感绝对满分。性感美艳不可方物的女性角色们实在是让人幸福的百花乱眼，这简直就是为了所有男性玩家而设计的一款游戏嘛！本作的在线模式的网络表现出人意料地稳定。所有重新设计的华丽cg更是能让你一眼就爱上它。我敢肯定地说，十个男人里有九个都会爱《死或生4》！

推荐指数：★★★★★ 概述：性感与格斗的完美结合







画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 格斗快感度

游戏基本信息

有关于该游戏的6项基本信息。右上角的标志为该游戏的对应玩家年龄。

权威游戏介绍

以180到400字左右的篇幅，介绍游戏的大致特色，务求让大家对游戏有一个基本的认识，游戏介绍的详细程度分为180字和250字这两种规格。

推荐指数与关键词

是我们对该游戏的推荐度，从高到低为1星（★☆☆☆☆）到5星（★★★★★）。另外还有"关键词"让你获得最快的参考！

游戏类型说明

类型	说明	类型	说明
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏











年鉴游戏索引

B
宝贝万岁 65

C
超级机器人大战XO 65

E
俄罗斯方块大师 58

F
FIFA07 65
分裂细胞：双重特工 64
风神计划 64
赋法战争 59

G
歌谭赛车计划3 57
孤岛惊魂：本能掠夺者 60
古墓丽影：传奇 61

鬼魂力量3 61

H
合金猎犬 62
黑道圣徒 63
荒野神枪 57
火爆狂飙：复仇 59

J
极品飞车：卡本峡谷 65
极品飞车：最高通缉 57
剑豪ZERO 63
教父 64
金刚 58
九十九夜 63

K
凯蜜欧：元素之力 57

L
Love FOOTBALL
蓝色战士们的轨迹 61
蓝龙 67
乐高星球大战：原创三部曲 63
雷神之锤4 58
灵弹魔女 62
灵异恐惧 65
掠食 62

M
漫画英雄：终极联盟 65
梦幻之星：宇宙 65
摩托GP 06 61

N
NBA 2K7 64
NBA Live 07 64

O
OVER G 61

P
乒乓 61

Q
全副武装 59
全民派对 61
全能赛车 59
拳击之夜3 59

S
丧尸围城 62
山脊赛车6 58
上古卷轴4 60
上旋高手2 60
生化英雄 67
失落的星球 67
时光平移 63
使命召唤2 57
使命召唤3 66
世界足球 胜利十一人X 67
首都高Battle X 62
摔角玫瑰XX 60
死或生 极限沙滩排球2 66
死或生4 59
死刑犯：原罪 58
索尼克 66

T
天外魔境 ZIRIA 60
天诛 千乱 64
托尼·霍克：八强争霸 65
托尼·霍克：美国荒地 58

W
完美女煞星 58

无限试驾 63

X
旋光之轮舞 Rev.X 66

Y
幽灵行动：尖峰战士 60
御姐武戏X ~恶血继承者~ 67

Z
炸弹人Zero 63
战国无双2 63
战争机器 66
真·三国无双4 帝国 60
真·三国无双4 特别版 59
正当防卫 64
指环王：中土之战2 62
最终幻想XI 61

使命召唤 2





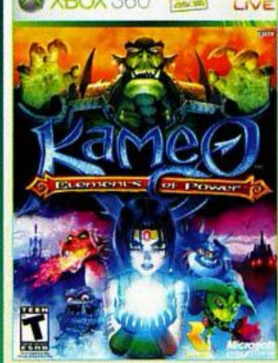
■发售日期：2005年11月1日 ■游戏类型：FPS
■发行厂商：Activision ■游戏人数：1人

本作是X360平台上顶级的第一人称视角射击游戏之一，其铿锵硬派的射击感堪称最大特点，超强的画面素质和音效让你身临其境。你的对手将是拥有高度AI，具备强烈侵略性的军队。本作真实地让你体验到大战役中局部战斗的关键性，海量的战斗任务将等待着你去完成。惟一美中不足的是，本作的线上多人模式最多只能允许八位玩家参加战斗。

推荐指数：★★★★☆

凯蜜欧：元素之力





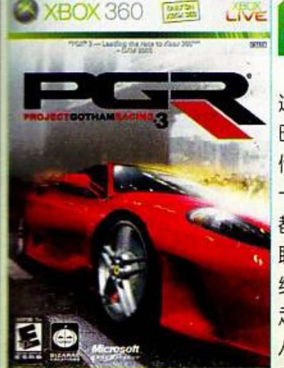
■发售日期：2005年11月7日 ■游戏类型：A·AVG
■发行厂商：Microsoft Game Studios ■游戏人数：1~2人

充满了丰富的原创元素，轻松有趣的《凯蜜欧：元素之力》为X360日后的动作冒险游戏设定了一条醒目的标准。有趣的玩法就像是一阵清新的风吹拂着你的思绪。搞怪趣稚的人设让你忍俊不禁。游戏的核心在于促使你的好奇心推动你去体验这种新奇的娱乐。但是，游戏的整体时间少于10个小时，显得过于仓促。双人合作模式也没有焕发出它应有的光彩。

推荐指数：★★★★☆

哥谭赛车计划 3





■发售日期：2005年11月16日 ■游戏类型：RAC
■发行厂商：Microsoft Game Studios ■游戏人数：1~2人

毫无疑问，本作将引领整个次世代的游戏进入高速发展的轨道。车舱内视角简直和你平时坐在车里时一模一样，通过前方的宽阔视角你可以轻松驾驭你的座驾飞速奔驰。配合动感十足的音乐，飙车时的速度感让你全身的毛孔都为之悚然！在线模式也是乐趣十足。不过，职业生涯模式真是短得离谱，让人还没过瘾就结束了。车辆在碰撞时火星四溅的表现力匮乏，无法带给人你争我夺、近身肉搏的刺激。八人的在线模式对于次世代来说，实在太少，我们要的是大规模的赛车场面！此外，读盘的冗长时间会让你无聊得想睡觉。

推荐指数：★★★★★ 概述：次世代飙车无上极品！

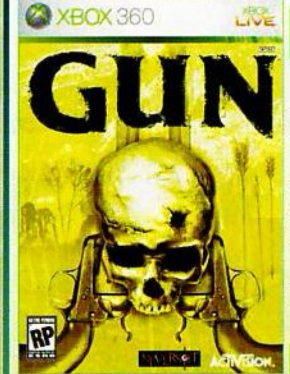




画面 游戏性
音乐 耐玩度
难度 飙车度

荒野神枪





■发售日期：2005年11月16日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Activision ■游戏人数：1人

一款稍微有点老旧的西部牛仔动作冒险游戏。骑马战斗的环节则是为数不多的亮点之一，射击的手感也是马马虎虎。游戏的故事主线只是由一些本末倒置的支线任务串联起来，游戏的理念显得半生不熟，纯粹画面上的提升并不是X360这类次世代主机的主要提升。而且，本作还让人厌恶的一个理由是其X360版本卖得比其他版本贵得多！

推荐指数：★☆☆☆☆

极品飞车：最高通缉





■发售日期：2005年11月16日 ■游戏类型：RAC
■发行厂商：EA ■游戏人数：1~2人

本作最让人兴奋的莫过于两点：一是其歇斯底里般的飙车场面；二是逃离警察追捕的刺激感。而出色的音效对于游戏的气氛营造功不可没，可以说本作的音效超越了系列以往作品。X360的版本在HD画面素质下，画面表现力完胜其他版本。对于飙车场面的演绎虽然是本作的最大卖点，但是依然有很大的提升空间。

推荐指数：★★★★☆

雷神之锤4

■发售日期：2005年11月16日 ■游戏类型：FPS
■发行厂商：Activision ■游戏人数：1人

作为一款老牌的FPS，《雷神之锤》的确素有口碑。但是在X360上，该系列却被非常糟糕的图像所活活埋葬了！画面的帧数明显有问题，再配合那低沉压抑得像在敲闷鼓似的音效绝对能把你郁闷死。多人游戏时，每个人的建模好像都粘在一起了，让人觉得仿佛回到了游戏的返祖时代。原本是让玩家非常期待的游戏却如此令人大失所望。

推荐指数：★★☆☆☆

死刑犯：原罪

■发售日期：2005年11月16日 ■游戏类型：AVG
■发行厂商：SEGA ■游戏人数：1人

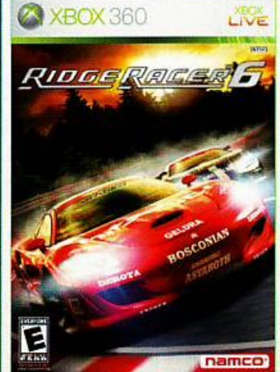
就像一把无形的大锤在猛烈地砸着你的身体，本作足以让你惊骇和晕眩。游戏的玩法仿佛把你变成了一个疯狂的连环杀手！本作将那种病态的杀戮，令人惶恐不安的气氛都展现得淋漓尽致。不过，战斗系统的浅薄和缺乏深层次的设计，将使你在上手几小时后就失去新鲜感。只能为了烦人的等级提升而迷失徘徊在一个接一个的走廊中。

推荐指数：★★★☆☆

山脊赛车6



■发售日期：2005年11月16日 ■游戏类型：RAC
■发行厂商：Namco ■游戏人数：1～2人



如果近来你玩过一些竞速游戏的话，我可以告诉你本作完全值得你去尝试。这是一款与众不同的竞速游戏！光滑无瑕的画面、疯狂喷射的狂飙、简单上手的操作，这一切告诉了我们，什么才是次世代竞速游戏的正印先锋！进入游戏后，首先映入眼帘的游戏菜单就让你小小地惊呼一把。高速飙车时的画面展现几乎一点破绽都没有。车辆的设计充满时代感，酷劲十足。再辅以恰到好处的音效，一切都显得十分完美。男人的血液里都溶着速度的因子，要是鸡蛋里面挑骨头的话，本作对于喷射加速的画面表现还是显得不够魄力，过于柔和。飙车时我们最需要的是疯狂！疯狂！疯狂！

推荐指数：★★★★★ 概述：系列进化，飙车无极限

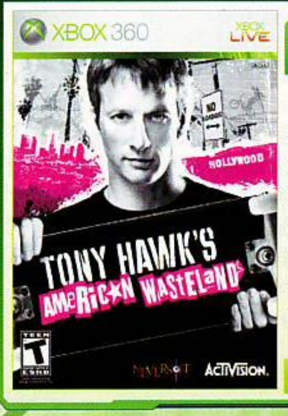


画面 游戏性
音乐 耐玩度
难度 飙车度

托尼·霍克的美国荒地



■发售日期：2005年11月16日 ■游戏类型：SPG
■发行厂商：Activision ■游戏人数：1～2人



很不幸的是，虽然托尼·霍克本人在极限运动的圈子里非常出名，但是这款以其命名的作品却砸了他的金字招牌。首先，他本人的人物建模在HD格式下就显得非常糟糕，许多材质的纹理也是如出一辙。糟糕的画面让人实在无法鼓起勇气再玩下去。游戏中的经典模式反而不够经典。游戏的性价比也不成比例，花超过10美元买这款作品就绝对是物非所值！

推荐指数：★★☆☆☆

完美女煞星



■发售日期：2005年11月18日 ■游戏类型：FPS
■发行厂商：Microsoft Game Studios ■游戏人数：1～16人



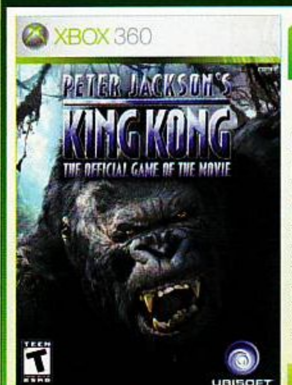
这款充满高科技色彩的第一人称视角射击游戏让人惊讶。锋利爽快的游戏风格，极具特色的画面和音效，再辅以近未来色彩的强劲武器，显得视觉冲击力十足。各种丰富的在线合作模式更是其出彩之处，让你欲罢不能。本作的致命伤在于人物的脸部贴图看起来像小儿麻痹症一般，此外一些任务竟然无法存盘，糟糕的故事情节则充斥着整个游戏。

推荐指数：★★★☆☆

金刚



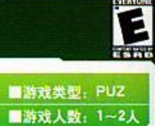
■发售日期：2005年11月21日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Ubisoft ■游戏人数：1人



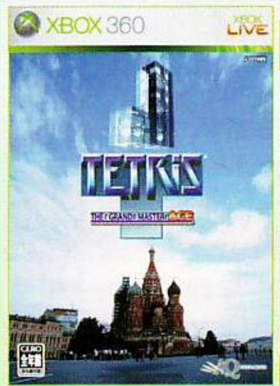
这款以电影为题材的游戏并不会让你长时间的控制金刚。而在游戏里的那些怪物看起来则栩栩如生，游戏将电影的美术设计与音效100%地重现于你眼前。第一人称视角的游戏方式配合混合型的战斗系统让人感到满意。当你在使用金刚时，你就能跳出这所有条条框框的束缚，大开杀戒。不过还是要抱怨一句，游戏里让我们爽金刚的时间实在太少了！

推荐指数：★★★★☆

俄罗斯方块大师



■发售日期：2005年12月10日 ■游戏类型：PUZ
■发行厂商：ARIKA ■游戏人数：1～2人

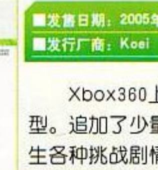


所谓新瓶装旧酒容易，但这个瓶子如何反复推陈出新却并不是一件容易的事。Xbox360的本作则很好地诠释了什么叫做经久不衰，什么才叫做经典的生命力。首先，本作的背景以各种宇宙景象为主，显示了俄罗斯方块包罗万象的真谛。通关后也并不是只有简陋的算分界面，而是增加了新的模式供玩家再次挑战。

推荐指数：★★★☆☆

真·三国无双4 特别版





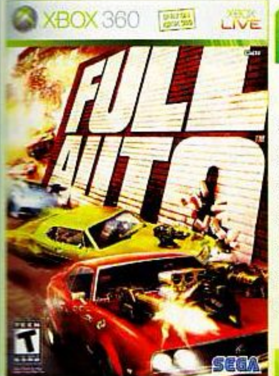
■发售日期：2005年12月22日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Koei ■游戏人数：1～2人

Xbox360上的本作又一个新瓶装旧酒的典型。追加了少量新剧情的"外传模式"和自动产生各种挑战剧情的"修罗模式"，两个模式的新意都比较匮乏。强化武将和武器的"幕舍"，将升级分为两个步骤，而并不是提出一种新的概念。总体来看，本作充其量也就只是让你看第一眼时惊讶一句"噢，原来这就是Xbox360的《真·三国无双》啊？"

推荐指数：★★★★☆

全能赛车





■发售日期：2006年2月14日 ■游戏类型：RAC
■发行厂商：SEGA ■游戏人数：1～2人

本作的确有着出色和精彩的理念在其中，不过也就仅此而已。游戏的进行方式非常肤浅，让人三两下就看穿。音效的BUG让你无法使用自定义的音轨，对于这已经是一般RAC游戏的所谓"行规"问题，本作处理得非常糟糕。画面的帧数显示也存在着无法配合车体移动的问题。本作的惟一优点可能就是失败后爆炸的火花了。

推荐指数：★★☆☆☆

死或生4

■发售日期：2005年12月29日 ■游戏类型：FTG
■发行厂商：Tecmo ■游戏人数：1～4人

有什么游戏既能让你热血沸腾，又能让你产生生理冲动的？毫无疑问就是tecmo名震世界的《死或生》系列。众所周知，该系列最大的卖点在于性感魅力的女性角色，以及宛如琼瑶仙境般的画面。Xbox360的次世代功力更是将本作推向了一个巅峰。行云流水般的快节奏战斗，爽快感绝对满分。性感美艳不可方物的女性角色们实在是让人幸福得百花乱眼，这简直就是为了所有男性玩家而设计的一款游戏嘛！本作在线模式的网络表现出人意料的稳定。所有重新设计的华丽CG更是能让你一眼就爱上它。我敢肯定地说，十个男人里有九个都会爱《死或生4》！

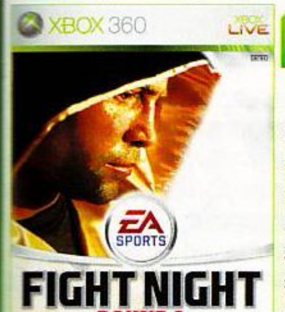
推荐指数：★★★★★ 概述：性感与格斗的完美结合



画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 格斗快感度

拳击之夜3





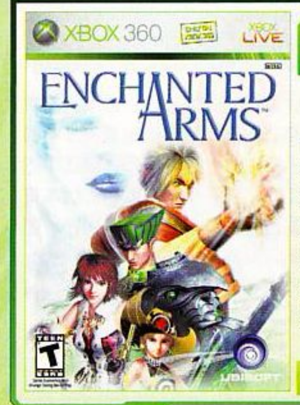
■发售日期：2006年2月20日 ■游戏类型：FTG
■发行厂商：EA Sports ■游戏人数：1～2人

《拳击之夜3》就像它的系列兄弟一样，一如既往地给我们带来了那种纯粹的打击力度。左右类比摇杆的操作还是一样地方便，并为玩家设置了很多经典的拳击项目来测试你的技能。xbox360上的人物建模更是达到了让人吃惊的程度，选手脸上沁出的细细的汗珠你都可以数得出来，肌肤的纹理几可以假乱真。恰到好处的配乐更是点燃了你内心的那股野性。

推荐指数：★★★☆☆

赋法战争





■发售日期：2006年8月29日 ■游戏类型：RPG
■发行厂商：FromSoftware ■游戏人数：1人

本作的最大特点其实就是没有特点，它是一款和"其他RPG"感觉挺类似的RPG。虽然游戏的质量不错，但是千人一面的后果就是被人很快地遗忘。本作的英语配音十分糟糕，听起来不伦不类。在庞大的区域内老是要因为无聊的原因而往返，实在不是一件有趣的事情。在往返的途中进入战斗的次数还十分频繁，更加令人烦躁。

推荐指数：★★★☆☆

火爆狂飙：复仇





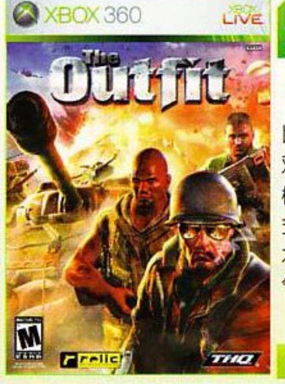
■发售日期：2006年3月7日 ■游戏类型：RAC
■发行厂商：EA ■游戏人数：1～2人

本作绝对是Xbox360上独树一帜的RAC游戏，但是如果你已玩过系列前作，你可能会觉得新作其实也没什么两样。强烈的速度感、疯狂的音效、猛烈的冲击和剧烈的爆炸，这一切构成了本作核心。相对于冗长乏味的单机模式来说，线上模式却是锦上添花的一笔。本作的败笔在于偶尔会掉帧。撞击模式中那些满天飞的车辆会让你觉得它们就像是玩具车一样，毫无重量感可言。

推荐指数：★★★★☆

全副武装





■发售日期：2006年3月13日 ■游戏类型：FPS
■发行厂商：THQ ■游戏人数：1～2人

本作融合了动作和射击的游戏方式，显得比较别出心裁。而适当的策略性也体现出了游戏的耐玩度。相对于单机模式来说，在线多人模式更能展现本作的上述两大优点。而单机模式的重复环节太多，很容易让人生厌。此外，本作的射击手感不佳。画面、音效对于战场的气氛刻画也显得半生不熟。

推荐指数：★★☆☆☆

幽灵行动：尖峰战士



■发售日期：2006年3月9日　■游戏类型：FPS
■发行商：Ubisoft　■游戏人数：1～16人

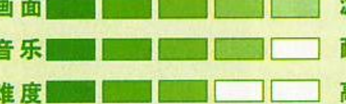
本作是Xbox360平台上最具视觉演出效果的游戏之一，所谓“好马配好鞍”，绝佳的游戏素质和丰富的策略性也使得游戏的耐玩度满分，绝对配得上这高素质的画面。本作的平衡性上佳，操作简单易上手，很快就能使你感觉到兴奋和充满挑战性。在掩体后担当防御的任务，面对潮水般的敌人的冲击，场面非常劲爆！本作的画面素质实属上乘，当你穿梭于各个场景时，你会感觉到自己仿佛真的置身于一个城市之中。本作美中不足的一点是，偌大一个城市竟然连一个市民都没有，可能他们都躲进家里了吧……此外，有时候一些环境材质的高光反射会扰乱玩家的视觉。

推荐指数：★★★★★　概述：全方位去体验现代战争



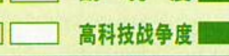


画面　音乐　难度



游戏性　耐玩度　高科技战争度





天外魔境 ZIRIA



■发售日期：2006年3月23日　■游戏类型：RPG
■发行商：Hudson　■游戏人数：1人

这款经典系列的新作，其游戏画面由原本的2D点阵绘图，改为高分辨率全3D方式。重新绘制的卡通剧情动画，势必唤起你许多昔日的回忆。游戏的系统也由简单的指令回合制，进化为AI判断的自动战斗系统。角色之间合作施展的连携技，召唤兽系统，以及各种精神属性的搭配，这些都值得玩家钻进去仔细体会。

推荐指数：★★★☆☆

上古卷轴4



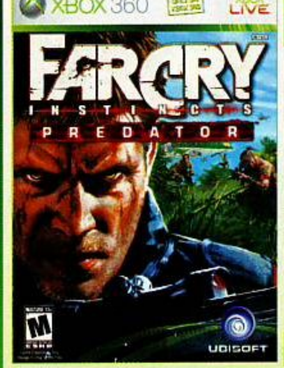
■发售日期：2006年3月26日　■游戏类型：RPG
■发行商：Bethesda Softworks　■游戏人数：1人

无论是该系列的新老玩家，都一定会喜欢上这款新作。因为丰富的新增要素会让玩家毫不犹豫地再度进入上古卷轴的世界。一个庞大的、神秘的、美丽的世界等待着你去探索。完善的任务树系统，海量的主线和支线任务不会让你闲下来。一些别出心裁的任务让人体会到游戏设计者们的智慧。新的道具系统更是给你繁多的选择和各种完善的搭配。

推荐指数：★★★★☆

孤岛惊魂：本能掠夺者





■发售日期：2006年3月28日　■游戏类型：FPS
■发行商：Ubisoft　■游戏人数：1人

继去年好评如潮的《本能》后，该系列再次以强大的在线模式出击。本作绝对是Xbox360平台上最棒的FPS之一，尤其是多人模式中的刺激感无与伦比。不过，相对于去年的版本来说，本作充其量也就只能说是一款加强版。如果不是非常喜欢该系列的和在线对战的玩家，你可能会觉得怎么和去年的版本相比，本作其实也没什么两样。

推荐指数：★★★☆☆

摔角玫瑰 XX





■发售日期：2006年3月28日　■游戏类型：FTG
■发行商：Konami　■游戏人数：1～4人

与PS2版比起来，本作的游戏规则依然极度欠缺，冷饭翻炒的意味十分浓厚。所表现出来的所谓性感依然不得其所，不知所云。一些某种暗示过度强烈的动作显得十分不雅。而游戏里既然以女性角色为卖点，打扮她们的衣服和道具实在匮乏，缺少了一个重要的兴奋点。游戏的玩法不够深厚丰富，让人三下五除二就解决了。

推荐指数：★★☆☆☆

上旋高手 2



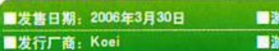


■发售日期：2006年3月29日　■游戏类型：SPG
■发行商：2K Sports　■游戏人数：1～4人

本作仅就自己的系列来说，做得十分出色。但是本作在关于如何重新定义网球游戏这一点上，显得缺乏足够的野心。无可否认的是，本作的游戏方式一如既往地有趣。各种模式也是耐玩度十足。音效方面非常棒和精细。值得一提的是，游戏中的俄罗斯网坛美少女莎拉波娃被制作得栩栩如生。是她的FANS就千万不要错过了。

推荐指数：★★★☆☆

真三国无双 4 帝国





■发售日期：2006年3月30日　■游戏类型：ACT
■发行商：Koei　■游戏人数：1～2人

本作的 Xbox360版胜在影音效果大幅强化。Xbox360版收录与PS2版相同的游戏内容，但针对Xbox360的硬件加以强化。本作支持720p高分辨率电视输出与5.1声道杜比环场音效。让你仿佛身临其境，将三国古战场的肃杀气氛跃然眼前。这就是一场次世代的三国演义！本作的成就比较容易取得，是众多“成就犯”必备的捞分作品。

推荐指数：★★★☆☆

卷首特稿　特别企划　至尊年鉴　典藏攻略

古墓丽影：传奇





■发售日期：2006年4月11日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Eidos Interactive ■游戏人数：1人

该系列是一类游戏表现形式的标志，任何一位玩家都可以在其中享受到新奇有趣刺激的冒险。当然少不了的，还有我们的大美女主角——劳拉。在新作中，显然游戏制作者们为劳拉量身定做了许多能够展现其个人魅力的动作和技能。丰富的升级要素和漂亮的异国情调让你愉快地随着游戏来个环游世界。音效和画面在次世代平台上更是有了长足的进步。

推荐指数：★★★☆☆

最终幻想XI



■发售日期：2006年4月18日 ■游戏类型：MMORPG
■发行厂商：Square Enix ■游戏人数：多人在线

虽然这款知名系列的大型多人在线角色扮演游戏，给PS2和PC带来了一次冲击。但是，它在Xbox360平台上却显示得如此笨重不堪。首先，安装的时间长得离谱。其次，没有任何针对Xbox360平台做出的改进、加强和新增要素。不过，本作也有自己的优点。一个庞大的游戏世界可供冒险，一些熟悉的系列经典角色，这已足以唤醒系列FANS的热情。

推荐指数：★★★☆☆

全民派对





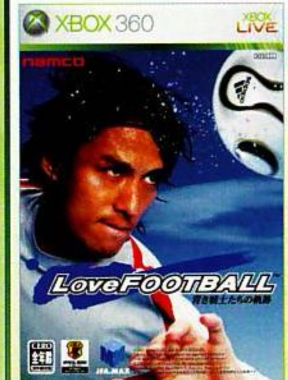


■发售日期：2006年4月20日 ■游戏类型：TAB
■发行厂商：Game Republic ■游戏人数：1~4人

要说最适合男女老少全同乐的Xbox360游戏是哪一款？非《全民派对》莫属。由《樱桃小丸子》的创作者樱桃子小姐执笔创作的角色，其设计风格非常可爱有趣。游戏中值得称道的是其丰富的迷你游戏，足有30种之多。本作还支持Xbox LIVE网络四人连线对战，适合各位玩家在轻松休闲时邀请大家的亲朋好友共同娱乐。

推荐指数：★★☆☆☆

Love FOOTBALL 蓝色战士们的轨迹



■发售日期：2006年5月18日 ■游戏类型：SPG
■发行厂商：Namco Bandai Games ■游戏人数：1人

虽然，本作的游戏方式并没有获得太多的好评。但是，其以单一的球员个体来让玩家去体验足球的整体，却是抓住了足球的一部分精髓。足球既是一项集体运动，也是个人表演的舞台。本作的主角是去年出征世界杯前夕的日本队，同时还收录了将近2000多名世界各国的选手。总的来说，个人认为本作的最大缺点其实在于直观层面的视野范围。

推荐指数：★★☆☆☆

乒乓





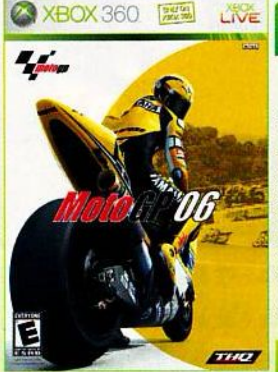
■发售日期：2006年5月22日 ■游戏类型：SPG
■发行厂商：Rockstar Games ■游戏人数：1~2人

如果从一个外国人的角度来看，本作有着许多优点。比如操作系统简明且亲切、人物建模很COOL、栩栩如生的音效和配音，以及一些等待玩家去开启的隐藏要素等等。但是从一个中国人去看待国球的角度来看，本作的球路还存在很多不合理的物理运动轨迹。此外，无法创建自己的选手、没有职业生涯模式，更让人无法接受的是还没有双打。

推荐指数：☆☆☆☆☆

摩托 GP 06





■发售日期：2006年6月12日 ■游戏类型：RAC
■发行厂商：THQ ■游戏人数：1~4人

虽然从系列的角度来看，本作的质量并不能促成一次飞跃，但是它为Xbox360带来了着个世界上最顶尖的摩托车竞速运动。本作拥有海量的赛道，它们中既有可供飞速驰骋的普通赛道，也有很考技术的大奖赛赛道。最多16位玩家在线飙车是个很让人兴奋的模式。各种个性化的用户定制要素让你能够彰现个性。此外，操作摩托的手感也非常棒。

推荐指数：★★★☆☆

Over G Fighters





■发售日期：2006年6月27日 ■游戏类型：STG
■发行厂商：Taito ■游戏人数：1人

本作除了一点以外，其他一无是处。那就是低廉的价格！浅薄差劲的任务设计，让人感到厌烦。飞机飞起来比乌龟在地上跑还慢，速度感匮乏。上手操作极其不友好，教学控制模式根本帮助不了你多少。还有，在如此激烈的空战里，配音简直温柔地像你在酒吧里和妹妹聊天一样。

推荐指数：★☆☆☆☆

鬼魂力量3





■发售日期：2006年6月29日 ■游戏类型：SLG
■发行厂商：Idea Factory ■游戏人数：1人

作为一款老牌系列的新作，登陆Xbox360平台的新作显得气势十足。以硬件基础提升的画面、音效等外在的展现形式，自然不必多说。一贯的卡通点绘风格也让人感到熟悉和传承。本作的战斗系统可谓别出心裁，在战斗中穿插各种战斗章节和战斗事件。各环节间的承接顺滑自然，并不会让你觉得被频繁打断战斗而不爽。

推荐指数：★★★☆☆

合金猎犬

TEEN

■发售日期：2006年6月29日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：From Software/SEGA ■游戏人数：1人

本作将系列以往最突出的机器人组装系统加以强化，让玩家可以任意地设计和改造出符合自己战斗思想、带有浓烈个人特色的机体。如此一来，在网络上展开大战时，你才能于千军万马中闯出自己的一片天空。单机模式以小型任务串联情节为主，助玩家快速上手了解系统，而并不只是枯燥的战斗。配合Xbox360平台的超强声画效果，本作营造的战场气氛也令人过目不忘。

推荐指数：★★★☆☆

指环王：中土之战2

TEEN



■发售日期：2006年7月5日 ■游戏类型：RTS
■发行厂商：EA ■游戏人数：1人

本作在Xbox360上成功证明了一点，那就是即时战略游戏在Xbox360平台上原来也可以给人造成如此深刻的美好印象。单机模式完全继承了原作小说的完整世界观，让你在强烈的代入感之下进行游戏。多人在线模式的内容十分丰富，下设五个风格各异的小项目，足以令你爱不释手。本作的画面和音效都达到了目前的顶级水准，成功地营造了原作的那种古老、庄严、激昂、肃杀的气氛。另外，你可不要觉得本作的操作会很复杂。相对于其他的RTS来说，本作的操作更加直观和容易上手。本作美中不足的是，在大规模的战斗中会有掉帧。

推荐指数：★★★★☆ 概述：崭新的RTS战斗让指环迷过瘾





画面 | 游戏性
音乐 | 耐玩度
难度 | FANS热衷度

首都高Battle X

CERO B



■发售日期：2006年7月27日 ■游戏类型：RAC
■发行厂商：元气 ■游戏人数：1~2人

飙车的胜负标准是什么？当然是时间的快慢。但是本作的精髓却并不是时间，而是体现精神力的“SP(Spirit point)”。通过xbox360的超强硬件机能，本作将比赛划分为夜、深夜、黎明3个时间段，每个时间段都会有特色鲜明的景物。丰富的个性化车体改装，绝对能够让你充分发挥自己的想象力。

推荐指数：★★★☆☆

掠食

MATURE 17+

■发售日期：2006年7月11日 ■游戏类型：FPS
■发行厂商：2K Games ■游戏人数：8人在线

本作是一款以异形为主题的射击游戏，看起来还是值得一试的。画面的功力炉火纯青，游戏里的异形绝对能对你造成视觉冲击。游戏中充满偶然性的战斗让你时刻提心吊胆，玩过后肯定让你手心出汗。但本作的缺点在于游戏的难度太低，让人觉得毫无挑战性。另外，异形那口流利的英语让觉得十分怪异……

推荐指数：★★★☆☆

灵弹魔女

MATURE 17+

■发售日期：2006年7月27日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：AQ Interactive ■游戏人数：1人

一个世界末日的背景，一个威力强大的魔女，单枪匹马来拯救世界。虽然剧情俗套，但在这类强调游戏方式爽快感的ACT里却不必太过斟酌。游戏中魔女的长枪威力巨大，且射击时可配合各种极具“清版”效力的魔法大招。动作感强烈，使用魔法时的视觉效果也颇为值得称道。

推荐指数：★★★☆☆

丧尸围城

MATURE 17+

■发售日期：2006年8月8日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Capcom ■游戏人数：1人

没错，本作的游戏观念看起来很荒谬，而且还是充满血腥和杀戮的。但就是这款荒谬到极点的游戏，反而带给了Xbox360一种让人沉浸其中的疯狂爽快。你想排解你满腔的压力和烦恼吗？选择本作你一定不会失望。成千上万的丧尸等着你用各种各样的滑稽办法去杀，如果你不想被干掉，那就干掉它们。游戏就是那么简单。相对于画面来说，本作的音效更胜一筹，烘托了一种怪异的杀戮气氛。本作采用了记忆系统和实时游戏进行方式，在这种游戏方式下展现出与设计理念不太相符的情况。另外，一个接一个的护送任务总让人觉得杀得意犹未尽。

推荐指数：★★★★★ 概述：杀出“丧尸海”！

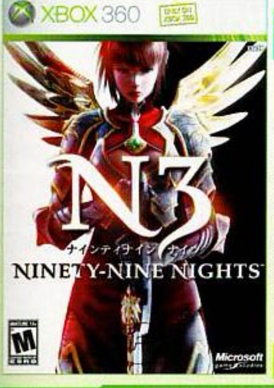




画面 | 游戏性
音乐 | 耐玩度
难度 | FANS热衷度

九十九夜





■发售日期：2006年8月15日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Microsoft Game Studios ■游戏人数：1人

《九十九夜》给了你满满一屏幕的敌人，是的，比"《无双》系列"还要多得多。但是，你却没有各种行之有效、华丽精彩的方法去打掉他们。这实在让人倒足胃口。几下干巴巴的基础攻击比浮华的连续技要实用得多。英语的配音让人不敢恭维。由于系统缺乏深度，所以整个战斗显得重复性非常高，枯燥乏味。

推荐指数：★★☆☆☆

战国无双 2



■发售日期：2006年8月17日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Koei ■游戏人数：1~2人

"《无双》系列"的游戏随着主机平台的提升，自身所能提升的质量又如何呢？毫无疑问的是，画面、音效这些最基本的将会得到提升。那本作最大卖点是什么呢？自然是新增的联网模式。2位玩家在不同的地图上比拼清版速度，肯定会让你获得在单机模式下无法获得的刺激感。当你在网络模式中达成一定条件，还会有各种有利战况的因素可供使用。

推荐指数：★★★★☆

黑道圣徒





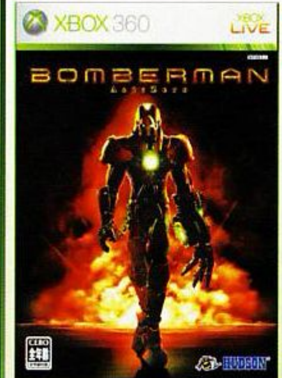
■发售日期：2006年8月29日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：THQ ■游戏人数：1人

本作看起来就像是另一个《GTA》，但是其强调的动作元素使它看起来的确与众不同。本作中的各种驾驶乐趣十足，你千万不要把时间浪费在步行上。射击的动作很酷，手感也属上乘。完善的故事剧情也使你不由得一口气去追寻下去。不过，需要指出的是，本作的优点也恰恰就是它的缺点：实在太像《GTA》了。

推荐指数：★★★☆☆

炸弹人 Zero





■发售日期：2006年8月29日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Hudson ■游戏人数：1人

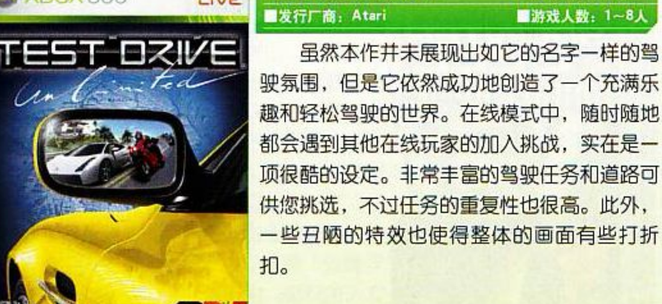
从系列以往充满童趣的可爱风格，变成未来高科技的劲酷风格，厂商可能是考虑到XBOX360主机的用户年龄层以及不同地区的审美取向的问题。可惜，结果事与愿违，大部分玩家都不买帐。游戏的方式相对于系列以往反而没有推陈出新，连增加几个有创意的新模式都没有。这个活生生的例子告诉我们，经典是不能被轻易篡改的。

推荐指数：★☆☆☆☆

无限试驾





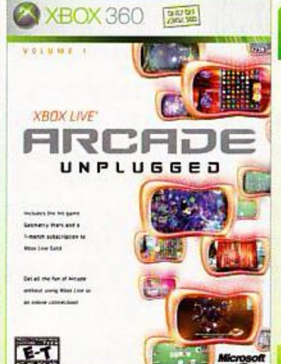


■发售日期：2006年9月5日 ■游戏类型：RAC
■发行厂商：Atari ■游戏人数：1~8人

虽然本作并未展现出如它的名字一样的驾驶氛围，但是它依然成功地创造了一个充满乐趣和轻松驾驶的世界。在线模式中，随时随地都会遇到其他在线玩家的加入挑战，实在是一项很酷的设定。非常丰富的驾驶任务和道路可供您挑选，不过任务的重复性也很高。此外，一些丑陋的特效也使得整体的画面有些打折扣。

推荐指数：★★★☆☆

Xbox LIVE Arcade合集 Vol.1



■发售日期：2006年9月5日 ■游戏类型：ETC
■发行厂商：Microsoft ■游戏人数：1人

本作是一款专门为无法上网的X360玩家所准备的作品，集合了包括《几何战争》、《宝石方块》等在内的共六款经典Arcade小游戏，并且还赠送一个月的Xbox LIVE金会员帐号，这比你在LIVE上单独购买这六款游戏要便宜得多。惟一令人不满的就是游戏无法安装到硬盘上，而且万一你已经有了某款游戏就显得有些浪费了。

推荐指数：★★★☆☆

剑豪 ZERO





■发售日期：2006年9月7日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：元气 ■游戏人数：1人

作为一款老牌经典系列的续作，本作只能说是中规中矩，并没有在借助主机平台的提升而达到相应的高度。本作一改系列以往的多线剧情路线，而是采用达成条件过关的形式，无疑中就使得游戏的耐玩度大减。不过，本作在战斗系统方面除了继承了传统系统外，还加入了对峙奔跑、跌落悬崖、利用障碍物进行攻击的新要素。

推荐指数：★★☆☆☆

乐高星球大战：原创三部曲



■发售日期：2006年9月12日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：LucasArts ■游戏人数：1~2人

虽然游戏的方式没有太多的惊喜，不过本作依然凭借着更高的挑战性超越了它的系列前辈。乐高是这款游戏最大的乐趣来源，制作小组将乐高积木运动得活灵活现，制造出一个个原《星球大战》里的著名角色和场景。在本作中你将可以使用更多的"星战交通工具"。此外，还有丰富的隐藏内容值得你去探索。

推荐指数：★★★☆☆

教父

■发售日期：2006年9月19日 ■游戏类型：A·AVG
■发行厂商：EA ■游戏人数：1人

Xbox360上的《教父》会带给你源于原作电影，但是却不同于电影的感受。故事剧本毫无疑问是最棒的，而且在游戏中各种连接剧情的过场也并不会被恼人的读盘所打断。无论是战斗还是驾驶的手感，本作都堪称水准之作。数量庞大且重复性很低的任务将使你沉浸在“教父”的世界里。由于硬件机能的提升，游戏中的那些经典角色看起来和电影里也没什么两样。

推荐指数：★★★☆☆

NBA 2K7

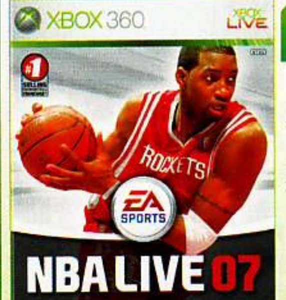
■发售日期：2006年9月25日 ■游戏类型：SPG
■发行厂商：2K Sports ■游戏人数：1～4人

球员投篮的姿势看起来很棒，很协调。许多非常有特色的游戏项目供玩家娱乐，在线对战模式尤其令人战意高昂。可以说，本作继承了系列以往的传统。不过，不得不说的是，本作的罚球初上手时真得很难投准。操作也稍微有点复杂，AI的智能也有些名不副实。相对于去年的系列前作来说，本作并没有特别明显的进步。

推荐指数：★★★★☆

NBA Live 07





■发售日期：2006年9月25日 ■游戏类型：SPG
■发行厂商：EA Sports ■游戏人数：1～4人

年复一年，“《NBA live》系列”的特点总是那么地见仁见智，且坚持己见。就像在替补席上等待机会的板凳球员那样，有些人即使是把板凳坐穿，他也毫不在乎。本作的在线模式，延迟的情况非常糟糕。Superstar难度的球员简直如火星人般强大，脱离地球的水准实在太远。此外，新的扣篮和上篮键位给整体操作添加了不必要的复杂。

推荐指数：★★☆☆☆

风神计划

■发售日期：2006年9月26日 ■游戏类型：STG
■发行厂商：Square Enix ■游戏人数：1人

凡是挂着“SE”这个名头的游戏，无论如何剧情设定方面你都无须担心。虽然，本作只是一款飞行射击游戏，但依然有着完善的世界观。由于背景设定在宇宙，所以本作的3D全方位战斗表现形式大有用武之地。而且，机体改造方面的自由度也十分高。同时还配有僚机的设定，使得策略性也有所提升。本作的声画表现值得赞美，是宇宙空战的新标高。

推荐指数：★★★☆☆

正当防卫





■发售日期：2006年9月27日 ■游戏类型：A·AVG
■发行厂商：Eidos Interactive ■游戏人数：1人

本作有一个不错的小岛，地理环境设置得挺棒。降落伞和钩枪这两种独具特色的装备使得游戏的动作更加独特和有趣。无缝接合技术的运用非常棒，你在畅游这座小岛时不会遇到任何的读盘时间。各种类型各异、种类丰富的交通工具也让你体会到别样的驾驶乐趣。本作的缺点就是故事模式太短，射击的操作也显得太过“业余”。

推荐指数：★★★☆☆

分裂细胞：双重特工

■发售日期：2006年10月17日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Ubisoft ■游戏人数：1～6人

虽然，山姆费舍尔这次所执行的任务不再像以往般隐藏于暗处。但是本作所传达的一个概念是，间谍并不只是隐藏在黑暗中的，真正的间谍是无所不在的。本作创新的多人在线模式是一大卖点。而类似于阵营系统的双方信赖度，则让你深切体会到“身在曹营，心在汉”的心理和道德上的双重煎熬。根据各种不同的应对情况，费舍尔也增加了大量的新动作去适应本作的环境。由于事件的分支多，战斗的偶然性较高，本作具有相当的反复游戏的价值。然而，本作美中不足的是战场的画面景象重复过多，一些音效也是照搬前作，偶尔也会出现帧数不足的现象。

推荐指数：★★★★☆ 概述：做间谍，真难！





画面 音乐 难度 游戏性 耐玩度 隐秘度

天诛 千乱





■发售日期：2006年10月5日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：FromSoftware ■游戏人数：1～4人

“忍杀，忍杀，再忍杀！”没错，该经典系列一直强调的“忍杀”概念在xbox360平台上得到了次世代级的进化。本作展现忍者风采的动作数量大幅度增加，且重点刻画了忍杀的画面。使玩家获得紧张于刺激感数倍于以往的系列作品。原创角色的设定更是能够增强游戏的代入感。四人联网完成任务的在线模式，更是能让你体会到合作的快乐。

推荐指数：★★★★☆

漫画英雄：终极联盟



■发售日期：2006年10月24日 ■游戏类型：A·RPG
■发行厂商：Activision ■游戏人数：1～4人

本作在漫画英雄的领域里留下了浓墨重彩的一笔，绝对是经典之作。在超强的硬件机能下，漫画英雄和反派们被刻画得栩栩如生。一个数量丰富且自由度很高的自定义原创角色系统，圆你的漫画英雄梦。无缝接合技术使得本作的场景过渡看起来十分平滑和自然，这对战斗过程的完美起到了相当的保障作用。

推荐指数：★★★☆☆

梦幻之星：宇宙



■发售日期：2006年10月25日 ■游戏类型：A·RPG
■发行厂商：SEGA ■游戏人数：1人

本作相对于系列前作来讲，并没有太大的针对新平台的提升，给人的感觉相当陈旧。但不管怎么说，烂船也有三分钉。本作的所谓"伪在线模式"也是做得像模像样，总算对得起痴心的fans。不过，游戏中的重复性实在太高，让人很快就会觉得厌倦。此外，在团队系统中很多人都会滥用游戏的漏洞，让人感觉本作在设计上还远不够完善。

推荐指数：★★☆☆☆

FIFA 07





■发售日期：2006年10月31日 ■游戏类型：SPG
■发行厂商：EA Sports ■游戏人数：1～4人

迄今为止，《FIFA 07》是该系列最棒的一作，也是Xbox360平台上最棒的游戏之一。足球无国界，本作的在线对战模式的延迟情况表现良好。所有的模式都得到了大幅度的改良进化，这绝对不是你以前所认识的"FIFA"。不过，本作的解说却显得有点不称职，错误和重复的语句太多。而且，AI的程度也太肤浅，许多动作都显得意图过于明显。

推荐指数：★★★★☆

极品飞车：卡本峡谷





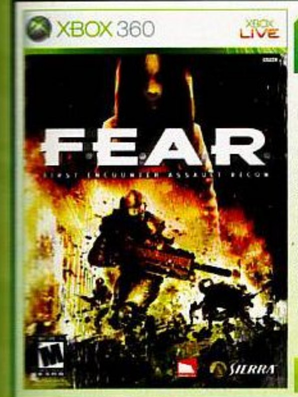
■发售日期：2006年10月31日 ■游戏类型：RAC
■发行厂商：EA Games ■游戏人数：1～2人

开着汽车飞跃峡谷，这听起来像是个无聊飞行员的主意。但不管怎样也好，本作依然拥有其一贯的系列风格和乐趣的水准之作。本作的汽车的种类比起前作更加丰富，自定义功能也更加强大。其核心的游戏方式就像高速摩擦所产生的火花那样激情四射。遗憾的是，本作中被警车追击的环节没有起到相应的刺激兴奋点作用。

推荐指数：★★★☆☆

灵异恐惧





■发售日期：2006年10月31日 ■游戏类型：FPS
■发行厂商：Vivendi Games ■游戏人数：1人

作为主流的游戏类型，本作却有着自己独到的精彩。令人难以置信的动作元素和真实的火力交战，就好像是在你身边上演的超时空火爆警匪片。本作的恐怖不同于传统的恐怖，而是一种能够蔓延在玩家心头且缓缓蠕动的恐惧。本作的多人在线网络模式让人感到疯狂，且单机模式可以很方便地让你比较自己在网络模式下的最好成绩。

推荐指数：★★★★☆

超级机器人大战 XO





■发售日期：2006年11月7日 ■游戏类型：SLG
■发行厂商：Banpresto ■游戏人数：1～4人

作为次世代主机上的第一款"《SRW》系列"的作品，本作在战斗演出的3D即时演算效果上有了大幅度的改进。让系列一贯强调的战斗画面更加充满魂和热血！与此同时，本作还追加了各种机体及机师的特写镜头以及CG动画。通过Xbox LIVE，各位玩家还可以使用自己培养的机体与世界各地的"机战犯"进行交流。

推荐指数：★★★☆☆

宝贝万岁





■发售日期：2006年11月7日 ■游戏类型：SLG
■发行厂商：Microsoft Game Studios ■游戏人数：1

不管男女老幼，本作都会令他(她)乐在其中、流连忘返。因为，本作那色彩缤纷，充满童趣的风格是任何人也无法拒绝的。本作的角色设计看似简单，但其实画面的精度十分高，使得每一个角色都能够展现出其应有的色彩。配合如此绚丽的画面，本作的操作方式绝对简单易上手。整体来说，是一款适合大众的娱乐休闲小品级佳作。

推荐指数：★★★☆☆

托尼·霍克：八强争霸





■发售日期：2006年11月7日 ■游戏类型：SPG
■发行厂商：Activision ■游戏人数：1～2人

本作推出了多方面的革新，一定会使系列fans感到满意。只不过依然有一个技术上的问题，阻碍着本作达到其应有的高度。本作的帧数非常不稳定，导致画面给人的效果欠佳。原创角色的设计模式也没有系列前作般用心。不过，重新设计的职业生涯模式非常具有挑战性。在线的得分模式也使得游戏的生命力更加持久。

推荐指数：★★★☆☆

使命召唤 3

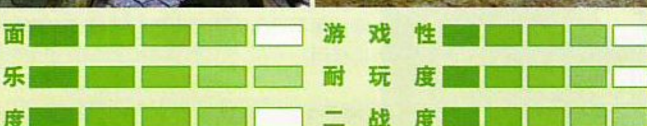
■发售日期：2006年11月7日　■游戏类型：FPS
■发行厂商：Activision　■游戏人数：1～4人

虽然，本作玩起来的感觉很像系列前作《使命召唤》。但是，本作毫无疑问是一款拟真度超高、水准最顶尖的二战第一人称射击游戏。硝烟弥漫的战场在本作中被完全再现，各种枪械和炮火的音效十分逼真，仿佛就将你置身于二战的战场。此外，多人在线模式更是大幅度改进，24人同时在线，每一个人都实实在在地感受到自己就是这场庞大战役的一个小部分。而本作美中不足的是，单机模式相对于系列前作并无太大的改变。就像老是走同一条路，风景都见惯。本作的剧情安排也并没有任何新鲜之处。

推荐指数：★★★★★　概述：《使命召唤3》就是二战！







死或生 极限沙滩排球 2

■发售日期：2006年11月7日　■游戏类型：SPG
■发行厂商：Tecmo　■游戏人数：1人

那些让你看着会产生莫名的性冲动的多边性女性建模，难道就是本作惟一的乐趣来源吗？所谓电子偶像的吸引力，霞和她的姐妹们还是一如既往地强大。无论游戏性有多单调，毫无故事情节铺垫，许许多多男性玩家还是会一心扑进去。本作的画面十分清凉，炎炎夏日里绝对能让你的眼睛饱餐一顿美味的冰淇淋。不可否认的是，制作小组对于游戏中的地理环境都进行了很细致的刻画。因为他们深知，美女要是没有一个适合她们的环境，魅力指数肯定要大打折扣。海滩、泳装这样永不过时的主题，就正好对准了系列FANS们的胃口。

推荐指数：★★★★☆　概述：请你的眼睛吃冰淇淋。

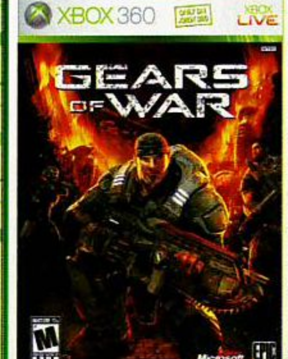




画面　游戏性
音乐　耐玩度
难度　清爽度

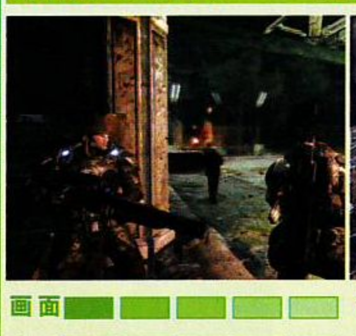
战争机器

■发售日期：2006年11月7日　■游戏类型：ACT
■发行厂商：Microsoft Game Studios　■游戏人数：



本作无论是哪一方面都是如此出色，画面、音效、游戏性等等，或许可以说，没玩过《战争机器》就没玩过Xbox360！本作的画面展现给我们看的是，什么才叫真正的次世代主机极致。十分到位的音效，特别是使用能量武器击杀敌人时的音效让你爽得没边。单机模式的耐玩度绝对满分，各种关卡和任务设计使你乐在其中。8人的在线模式更是能让你体会到小队作战的乐趣。要是鸡蛋里面挑骨头的话，本作的剧情还可以有所改进，更加跌宕起伏。而难度方面则稍微难了一些，对于新手来说大概需要一个半小时去适应。

推荐指数：★★★★★　概述：硬派射击最高峰！





画面　游戏性
音乐　耐玩度
难度　hard core度

旋光之轮舞 Rev.X

■发售日期：2006年11月10日　■游戏类型：STG
■发行厂商：G.rev　■游戏人数：1～2人



以STG为主，但结合了ACT的特点，本作的游戏方式除了常规地躲子弹、射击对方外，还必须有效地运用防御系统来抵挡。而BOSS模式则是类似于无敌的状态，只要玩家存够能量启动该状态，你就会像BOSS那般强大。游戏的亮点在于网络对战，因为人脑的思考胜于游戏本身的AI。而本作的设计理念也是为了全力突出这一点。

推荐指数：★★☆☆☆

索尼克

■发售日期：2006年11月14日　■游戏类型：ACT
■发行厂商：SEGA　■游戏人数：1～2人



虽然本作的名字也叫作“索尼克”，但是它仅仅只是继承了系列的名字而已，其质量使得本作还配不上该系列这个响当当的名头。游戏过程中视角切换的问题严重。画面糟糕，经常掉帧。频繁和冗长的读盘时间让人倒足胃口。城镇中的任务设计显得非常愚蠢。连系列一贯强调的动作场面也无法保持原有的水准，更别提进步了。

推荐指数：★☆☆☆☆

生化英雄



■发售日期：2006年11月15日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：Eidos Interactive ■游戏人数：1人

仅仅只有闪亮的机械人和手臂上的重型火炮，就能让玩家全情投入了吗？本作告诉了我们答案，这远远不够！令人厌烦的，重复性极高的游戏方式，枪械装备就像《乐高星球大战》那般小儿科似的，单机模式之善可陈，同一首音轨充斥在大部分的游戏时间里，让你感觉像唐僧念经似的。本作惟一能让你"眼前一亮"的，就是那些偶尔出现的匪夷所思的场景。

推荐指数：★☆☆☆☆

御姐武戏 X ~忌血继承者~



■发售日期：2006年12月7日 ■游戏类型：ACT
■发行厂商：D3 Publisher ■游戏人数：1~2人

以时下流行的女性类型"御姐"为主角，再辅以丧尸这样的永恒恐怖话题，两个毫无关联的要素就那么被揉合成一款不伦不类的游戏。再配上一个莫名其妙的故事，女主角由于继承了"忌血"的能力，要被丧尸的血淋在身上才能激发潜能，所谓才要穿着如此暴露地去砍怪。是不是一定要这样，才能给部分玩家带来一种变态的美感呢？

推荐指数：★★☆☆☆

蓝龙





■发售日期：2006年12月7日 ■游戏类型：RPG
■发行厂商：Microsoft ■游戏人数：1人

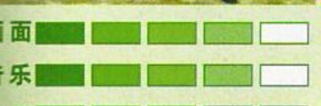
作为一款原创的RPG游戏，《蓝龙》的制作班底堪称豪华。由"FF之父"坂口博信担任制作人，以《龙珠》闻名的鸟山明负责角色与机械设定，以"《FF》系列"的BGM传诵于世的植松伸夫但当作曲。黄金三角的组合，决定了本作是一款具备绝高素质的超级原创大作。首先，画面上就展现出浓厚的日式传统RPG的风格，无论是人物与场景、光影、水波特效等都有很高的水准。剧本的设定引人入胜，可以随意变化和培育的影子系统更是提升整体游戏性的核心。本作有着自己的特色，玩家可以放心去体验，并不用担心会和别的日式RPG经典过于类似。

推荐指数：★★★★★　　概述：弥足珍贵的原创经典。











画面　　游戏性
音乐　　耐玩度
难度　　原创经典度

世界足球 胜利十一人 X

■发售日期：2006年12月14日 ■游戏类型：SPG
■发行厂商：Konami ■游戏人数：1~4人

作为Xbox360的独占作品，本作更像是抢在世界杯热潮尚未消退之际，赶在圣诞档期推出的一款捞快钱式的作品。观众不再是"纸片人"，各种球衣和球员的外表更为精细。不知道有心的玩家有无发现，我们说来说去都只是画面上的改进，真正涉及游戏性的改变已经从靠革新起家的《WE》上消失了。本作惟一值得购买的理由，也只是它叫《WE》，以及网络对战模式了。

推荐指数：★★★★☆

失落的星球





■发售日期：2006年12月21日 ■游戏类型：FPS
■发行厂商：Capcom ■游戏人数：1人

本作让你体会到射击的一种别样乐趣，就像暴风袭击般突然。面对庞大的BOSS和像黄蜂群般的敌人，你得一直打醒十二分精神去作战。如同BOSS般庞大的关卡，有许多的细节可供你去探索。无论是室内还是室外的环境都制作得相当棒。当你完成单机模式后也不会就此结束，16人在线对战的模式足以带给你更进一步的乐趣。

推荐指数：★★★☆☆



《分裂细胞》

我一直都很怀疑育碧的制作部门和公关部门是否有着不可调和的矛盾，尤其是他们的广告永远都不如游戏本身来得精彩。《分裂细胞：双重特工》由于是在育碧上海制作室制作，因此引得了最大程度上中国玩家的关注，而游戏本身的素质也没有让大家失望。但如同以往一样，这款美式潜入动作游戏并没有如《潜龙谍影》那样获得日本玩家的首肯，而这样的广告无疑让本来就不太中意这种类型游戏的日本玩家更加摸不着头脑。



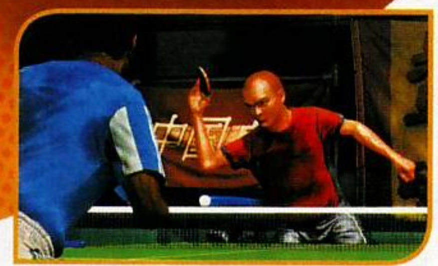


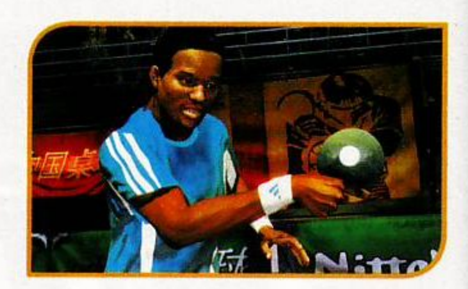
■《乒乓》

很难相信，一家美国游戏公司会突发奇想要做一款乒乓球游戏，这好比中国游戏公司宣布要开发一款美式橄榄球游戏一样不靠谱。虽然这游戏有着次世代级别的画面，有着栩栩如生的人物，有着接近真实的衣着摆动，但我们可以给这款游戏打零分，因为你丝毫感受不到你是在打乒乓球，似乎更接近与老美所理解的"桌上网球(Table Tennis)"。这款广告也显得毫无创意，一点也无法勾起玩家的购买欲望，而那"中国桌球"四个字更是让人恶心。



















战争机器	Epic Games	ACT
X360 GEARS OF WAR		美版
2006年11月7日	1～10人	59.99美元
无对应周边		15岁以上玩家对应

文 多边形 美编 NINA

重新定义次世代游戏标准！

语言已经很难形容这款游戏有多棒，就算是用上所有华丽的词藻也无法让你体会到游戏的精妙，你惟一能做的就是立刻拿起手柄投入到"战争"中去。在X360面世将近一年之后，终于有一款真正意义上的"次世代"游戏诞生了，《战争机器》带给玩家的震撼不仅仅是视觉上的，更重要的在于它为今后的游戏设立了一个参照的标尺。几乎所有的玩家在玩过这个游戏之后都觉得还不够尽兴，但实际上当你体验过双人合作通关模式之后，你很有可能对单机模式失去兴趣（笑）。

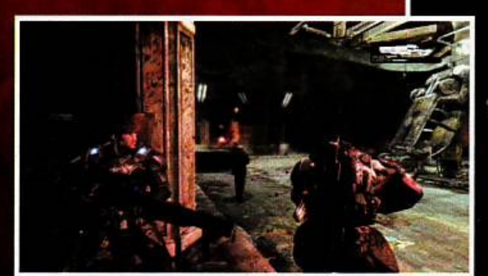
战争机器

GEARS OF WAR

战争进阶指南



由于中文版的存在，使得国内玩家体会这款游戏的时候不再有语言障碍，所以关于基本操作的部分就不用在这里赘言了，而且游戏中时常有操作提示，很多操作根据提示即可完成，下面给大家详细介绍的是几个必须要熟练掌握的。



保护自己

这个动作可以戏称为“靠墙”，当玩家靠近任何掩体的时候，按下A键即可紧靠掩体站立，将自己完全隐蔽在掩体之内；如果两个掩体离得不是很远，还可以利用A键在两个掩体之间交叉换位；另外还可以利用A键直接从掩体翻出去，给敌人予以迎头痛击！



在掩体后射击的方式有两种：一是按LT键探出头瞄准射击，这种方式精确度高，但是容易受到敌人攻击；二是直接按RT键进行“盲射”，虽然这种方式安全，但是命中率就没有任何保障，打哪儿算哪儿。

装填弹药

按下RB键即可重新填弹，这时在屏幕右上角武器图标下就会出现一根白色的装填状态条，整个状态条是白色半透明状，在其中有一段短一点的白色区域和一块完全白色的区域。当你开始装填弹药的时候，会有一个游标开始从左至右滑动，当滑动到那一段短一点的白色区域时再次按下RB键即可完成“主动装填”的动作，填弹动作立刻完成，马上就可投入进攻；当游标滑动到那一块完全白色的区域时候按下RB键，即可完成“完美填弹”的动作，这时不仅加快装填速度，更可短期加大武器的攻击力。这一技巧请务必掌握。





绞杀对手

游戏中最令人毛骨悚然的武器无疑是电锯了，我方默认的武器LANCER前端就安装了这么一个恐怖的杀人利器。启动的方法是先按下B键让电锯轰鸣起来，（有些敌人听到这个声音就尿着裤子吓跑了）然后按RT键把电锯招呼到敌人身上，然后随着敌人的惨叫你就会看到满屏幕的“番茄酱”，以及散落在地上的敌人尸体——当然已经成为一块一块的了。需要注意的是在按B键启动电锯的时候如果被敌人击中会导致启动失败，所以在被两三个敌人围攻的时候千万不要太过鲁莽，安全第一，安全第一！





重点推荐 双人合作模式

联网模式中的对战模式就不用多说了，和你的朋友一起杀个你死我活也是游戏的乐趣之一，但是本作还提供了双人合作通关的模式，这令整个游戏的乐趣再次得到几何级倍数的提升。

在单机模式下，游戏提供了分屏合作的选项，只要你找来另一支手柄，新建一个帐号登录即可，也可以拿自己的帐号登录来记录游戏成就。如果你能同时找到两台X360和两台电视机，那么用主机附送的网线直接将两台主机连接起来，选择局域网战斗更可避免分屏造成的视觉缺憾。在这个模式下玩家可随时加入游戏也可随时退出游戏。

在LIVE上也可以邀请好友通过互联网并肩作战，不过这种方式需要注意的是，一旦任意一方玩家掉线的话，那么所有玩家都将退回到主菜单下，这确实比较麻烦，如果能加入“等待玩家”机制，可以一边玩一边等其他玩家加入就好了。

总之这个模式的乐趣一定要玩家亲自体验才能感受它的精妙之处，我可以断言，当你尝试过和好友并肩作战之后，你可能就不会再去玩单打模式了。（笑）



操作列表

按键	功能
十字键	切换武器
左摇杆	移动
右摇杆	准星移动
A	靠近掩体/按住可以冲刺
B	启动电锯/近身格斗技
X	调查/唤醒同伴
Y	观察
LT	按住进行瞄准
LB	按住打开团队菜单/查看任务列表
RT	射击
RB	重新填弹
LS	–
RS	精确瞄准(部分武器)
Back	–
Start	暂停，进入菜单

游戏成就列表



成就名	获得方法	点数
监狱突围	任意难度完成教学关卡	10
完成一般难度Act 1	–	10
完成一般难度Act 2	–	10
完成一般难度Act 3	–	10
完成一般难度Act 4	–	10
完成一般难度Act 5	–	10
悍兵	完成一般难度全关卡	10
完成困难难度Act 1	–	20
完成困难难度Act 2	–	20
完成困难难度Act 3	–	20
完成困难难度Act 4	–	20
完成困难难度Act 5	–	20
精锐战士	完成困难难度全关卡	20
完成疯狂难度Act 1	–	30
完成疯狂难度Act 2	–	30
完成疯狂难度Act 3	–	30
完成疯狂难度Act 4	–	30
完成疯狂难度Act 5	–	30
突击精英	完成疯狂难度全关卡	30
光荣时刻的回忆	任意难度收集10个战士兵籍牌	10
战士的荣耀	任意难度收集20个战士兵籍牌	20
献给阵亡将士	任意难度收集所有战士兵籍牌	30
装填好手	任意难度完成25次完美的主动装填弹药动作	10
装填高手	任意难度连续完成5次完美的主动装填弹药动作	20
狂暴女兽人克星	在困难难度打败狂暴女兽人	30
潜地兽猎人	在困难难度打败潜地兽	30
兰姆将军的克星	在困难难度打败兰姆将军	30
运气勋章	任意难度至少十次在不同时间同时击倒三名敌人	20
超级主持人	主持并完成50次等级战役	20
新兵战士	任意难度完成一章节协力任务	10
最佳队友	任意难度完成不同的十章节协力任务	20
完美团队	任意难度完成所有协力任务	30
队友救星	在等级战役中唤醒100名队友	10
榴弹高手	使用榴弹发射器在等级战役中打倒100个敌人	20
快枪手	使用手枪在等级战役中打倒100个敌人	20
神射手	使用机械弓在等级战役中打倒100个敌人	20
冷静狙击手	使用狙击枪在等级战役中打倒100个敌人	20
黎明之槌高手	使用黎明之槌在等级战役中打倒100个敌人	20
链锯狂	使用链锯在等级战役中打倒100个敌人	10
全力压制	使用终结一击在等级战役中打倒100个敌人	20
冷酷杀手	以处决方式在等级战役中打倒100个敌人	20
手榴弹高手	使用手榴弹在等级战役中打倒100个敌人	30
致命一击	以爆头的方式在等级战役中打倒100个敌人	20
对战达人	完成等级配对的对战模式	10
天生好手	在等级战役中获得一次最高分	10
混战高手	在任一对战模式的游戏类型中赢得一个等级配对	20
全能战士	在每个对战地图上都赢得一个等级配对	30
唯我独尊	未输掉任一回合情况下，连续赢得10个等级配对	20
疯狂杀手	在对战模式等级配对中打倒10000个对手	50

全武器 Weapons

玩家能够同时携带两种不同的双手武器。我们建议大家将骑兵突击步枪和黎明之槌等武器设定在右键位置，而将上下键位置设置成诸如手雷、狙击枪等武器。



骑兵突击步枪 Lancer

联盟中的主力武器，全自动并适合进行中距离作战。在近距离作战时候，可以按住B键启动电锯对大部分敌人进行一击必杀。

武器数据

用户	普通难度伤害值	普通难度格斗伤害值	困难难度伤害值	困难难度格斗伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度格斗伤害值
玩家	20	无	20	无	20	无
AI	20	无	20	无	20	无

隆隆炮 Boomshot

对于中远距离作战来说，这把武器简直就是个废物，除了吓唬一下敌人之外就没有别的作用了。不过对于近距离作战来说，隆隆炮才真正发挥它的实力。如果有人妄图冲过来锯你，用隆隆炮可以一两下要了他的性命。完美的做好动态装弹(active reload)可以大幅度提升该武器的威力，所以要活用。



武器数据

用户	普通难度伤害值	普通难度格斗伤害值	困难难度伤害值	困难难度格斗伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度格斗伤害值
玩家	525	315	525	630	525	630
AI	300	360	400	480	400	480



力矩弓 Torque Bow



这是一件很有趣的武器，需要玩家精准的控制方能发挥它强大的威力。玩家需要按住射击键来蓄力，几秒后准线由蓝变红，说明力矩弓以拉满，过2妙后会自动射出弓箭。其实无论是否拉满弓都可以射出炸弹箭，面对把守炮台的敌人来说，力矩弓简直就是克敌制胜的良方。从下表也可以看出力矩弓的威力。

武器数据

用户	普通难度伤害值	普通难度格斗伤害值	困难难度伤害值	困难难度格斗伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度格斗伤害值
玩家	708	850	708	850	708	850
AI	275	330	380	456	380	456

爆裂槌 Hammer burst



爆裂槌是兽族的主要武器。虽然没有配备骑兵突击步枪的大威力电锯，不过在子弹射速，威力以及装弹数量上都比骑兵突击步枪高。另外爆裂槌还讲究点射击技巧，6弹射击“ta-ta-ta、ta-ta-ta”能够发挥该武器最高效率。

武器数据

用户	普通难度伤害值	普通难度格斗伤害值	困难难度伤害值	困难难度格斗伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度格斗伤害值
玩家	28	34	26	31	26	31
AI	30	36	30	36	30	36

霰弹枪 Gnasher

印象中这种霰弹枪都是近距离作战的首选武器，不过在本作中霰弹枪的效率并不算太高。在高难度下玩家即使在近距离作战中用霰弹枪朝着敌人射击也无法在一两枪内让敌人毙命，这样反而给了敌人有反击的机会。当然在普通难度或者战况不是很激烈的情况下霰弹枪的休闲效果还是不错的。

武器数据

用户	普通难度伤害值	普通难度格斗伤害值	困难难度伤害值	困难难度格斗伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度格斗伤害值
玩家	180	216	180	540	180	540
AI	72	86	114	342	114	342

黎明之槌 Hammer of Dawn

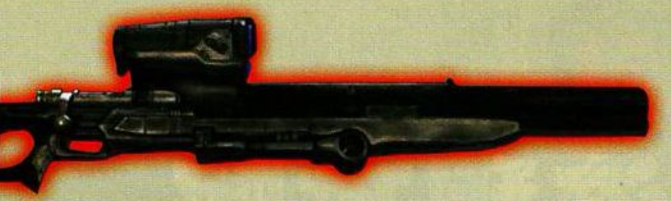
本作中威力最大的武器，不过只能在特定的户外区域使用，多数情况下用来对付大块头的敌人。黎明之槌其实不能算是射击系的武器，它是由卫星控制，并利用伊姆能量产生粒子光束将特定地区烧灼成平地。





狙击枪 Longshot

它的作用和效果与其他游戏中所表现的一样，就是用来狙击敌人。Reload的掌握对于热衷频繁使应用狙击枪的玩家显得尤为重要，瞄准敌人头部能够一次将敌人消灭，快感实足。



武器数据

用户	普通难度伤害值	普通难度格斗伤害值	困难难度伤害值	困难难度格斗伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度格斗伤害值
玩家	350	420	350	420	350	420
AI	150	180	150	180	150	180

手枪 Snub Pistol





初期就能装备的武器，实用性能并不是很强。不过该武器有一定的自动瞄准修正，在弹药紧缺的情况要用来救急倒是个不错的选择。

武器数据

用户	普通难度伤害值	普通难度格斗伤害值	困难难度伤害值	困难难度格斗伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度格斗伤害值
玩家	50	60	50	60	50	60
AI	50	60	50	60	50	60

兽人左轮 Boltok Pistol

威力比人族手枪高出了一截，惟一不足可能就是装弹数量少了点。兽人左轮几乎是靠点射消灭敌人的武器，所以玩家在使用时候只要提高自己的瞄准精度就能发挥它的最大效力。



武器数据

用户	普通难度伤害值	普通难度格斗伤害值	困难难度伤害值	困难难度格斗伤害值	疯狂难度伤害值	疯狂难度格斗伤害值
玩家	150	180	150	180	150	180
AI	175	210	175	210	175	210

手榴弹 Frag Grenades



联盟军标配武器。用好手榴弹并不容易，玩家不但要掌握好提前量，而且对敌人出现的时机和位置要进行比较精确的判断，这样才能发挥出手榴弹的威力。游戏允许玩家对手榴弹的落点进行长时间的调整，不过在高难度下敌人可不会留太多时间给你。



烟雾弹 Smoke Grenades

仅仅只有在联机对战模式才会出现的武器。主要就是干扰对方是视线帮助玩家贯彻自己团队的意图，烟雾弹的持续时间大概在15秒左右，好好利用这个时间干掉你的对手吧。

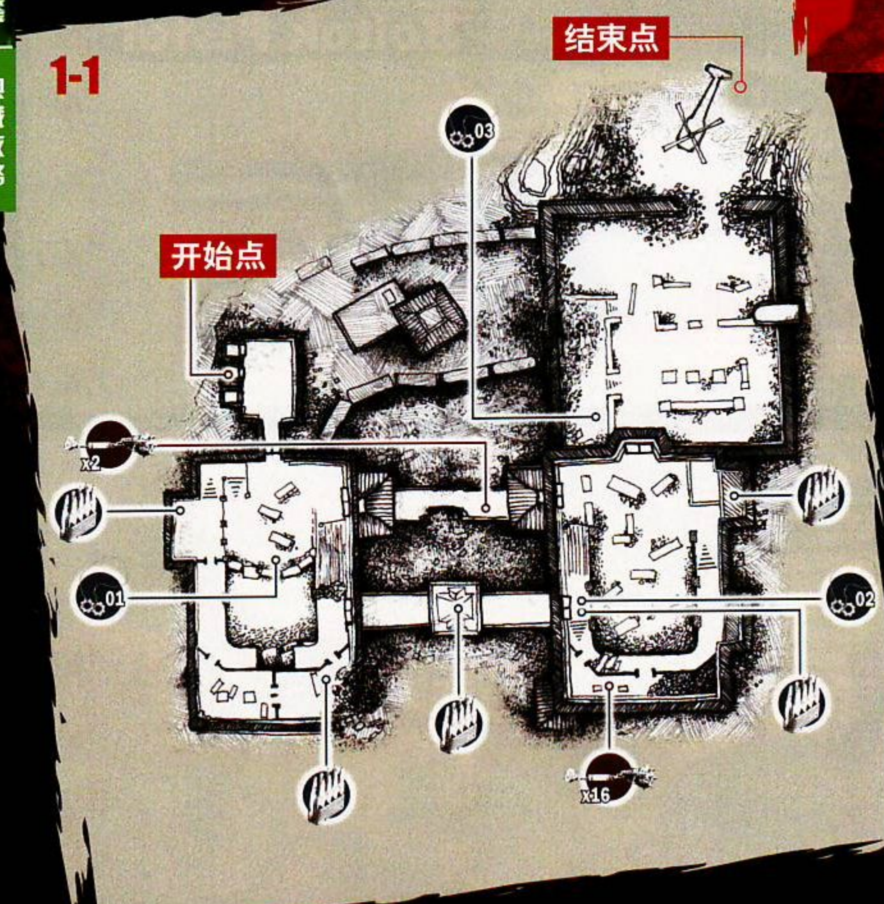


流程攻略

本作的难度一共有三个，“一般(Casual)”和“困难(Hardcore)”一开始就可以选择，将这两种难度通关之后就会出现第三个难度“疯狂(Insane)”，这绝对是一个足以让你发疯的难度。简单来说，这三种难度最显著的区别在于，一是主角马库斯·菲尼克斯能挨上多少枪，一般难度下硬抗七八发子弹没有任何问题，而在疯狂难度可能两三发就一命呜呼了；二是敌人的抗击打程度，一般难度一梭子弹过去敌人就见上帝去了，而在疯狂难度可能换了两个弹夹还打不死一名敌人。不过游戏比较体贴人的一点就是当你在读档的时候可以选择难度，比如说你在困难模式打到某关的最终BOSS，反复试过多次也过不去，那么读档的时候选择一般难度就应该能轻松许多，等过了这个BOSS再选择困难难度继续攻关。

由于在疯狂难度子弹相对珍贵了许多，本次刊登出地图就是为帮助那些挑战疯狂难度的玩家获取弹药用的，加之地图上表明了所有狗牌的位置，这样也方便的玩家获得成就。





第一章：劫后

1-1 事变日后的14年

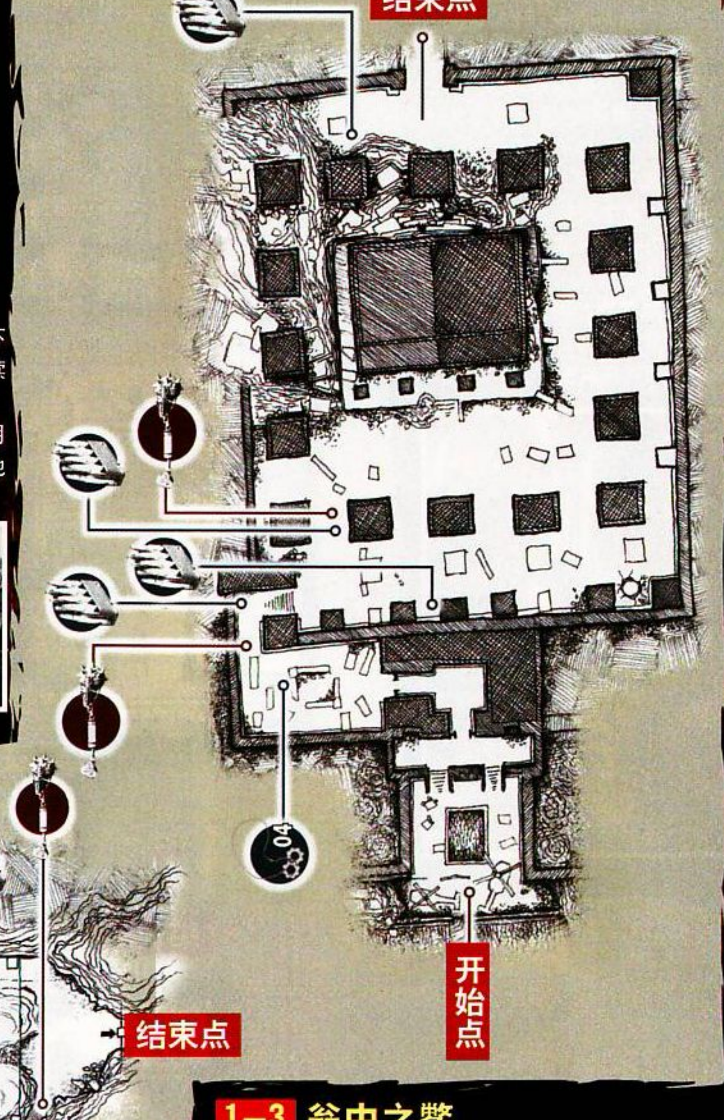
这一关主要是熟悉操作。游戏开始后跟着多姆走，会有两个选择，按LT是从监狱冲出去，实际上是实战关，按RT是按照多姆闯进来的原路返回，实际上是训练关，就难度而言后者肯定要简单些，不过在这里还是建议大家选择前者，俗话说“在实战中训练”嘛。

出去后首先找个地方做掩护，这里主要是熟悉A键寻找掩体的操作，看准敌人的方向之后按LT键探头出去射击，这里的敌人不算太多，权当热身吧。后期还会发生多姆受伤的事件，赶紧跑过去按X键将他扶起，如果在他受伤无法作战的状态中再次受到敌人的攻击就会死亡，那么便会导致游戏结束，在以后关卡的游戏中也要注意这一点。

消灭完破门而入的敌人后，冲出去将庭院里面的敌兵消灭完之后，按A键笔直冲向直升机即可完成本章节。







1–2 战火的序幕

剧情过后开始搜寻阿尔法小队的路程。上楼后遇到第一波敌人，注意利用掩体来消灭他们，你的队友也不是吃素的，能给你帮不少忙。紧接着继续前进，再上楼后遇到第二波敌人，这里的敌人都是从地下的地洞中钻出来的，虽然还是有着一定的数量，但是源源不断的敌人还是会很麻烦，所以立刻把手榴弹扔进洞穴里就可以封住洞穴。

之后来到一座桥上，发现在桥下有阿尔法小队队员的尸体，之后继续前进。同伴开门之后立刻寻找掩体，这里的敌人比较会利用掩体，多利用各个掩体在其间交叉跑位来攻击他们，结束后下楼即可完成本章节。



1-3

06

结束点

05

开始点

1–3 翁中之鳖

这里的战斗比较棘手的是那个机枪炮台，不要和它硬拼，扔个手榴弹过去可以让它清静下来。继续前进后会走到一个圆形的小广场，首先跑到中间的石碑后面躲起来，然后马上就会陷入敌人的包围之中。这里的战斗主要是在四周会出现三个地下洞穴，三个洞穴的位置虽然是固定的，但是出现的顺序却是随机的，当你听到叫喊声以及看到屏幕振动的时候，按Y键即可确认洞穴出现的位置，然后立刻用手榴弹把它封住。如果不及时封住，有可能出现两个甚至三个洞穴都出现的情况，很容易被敌人所包围，那个时候就真的是“翁中之鳖”了。



1-4 叉路

本章节开始后会遇到两条道路给你选择，这里建议选择左边的道路，消灭完敌人上楼之后，首先冲往右边的小屋，然后从右边的门冲出去笔直跑到前方的门前，踹门进去把楼上的敌人干掉，然后在二楼的窗口把楼下火力点的敌人干掉，这时就可以下楼去占领这个火力点了。

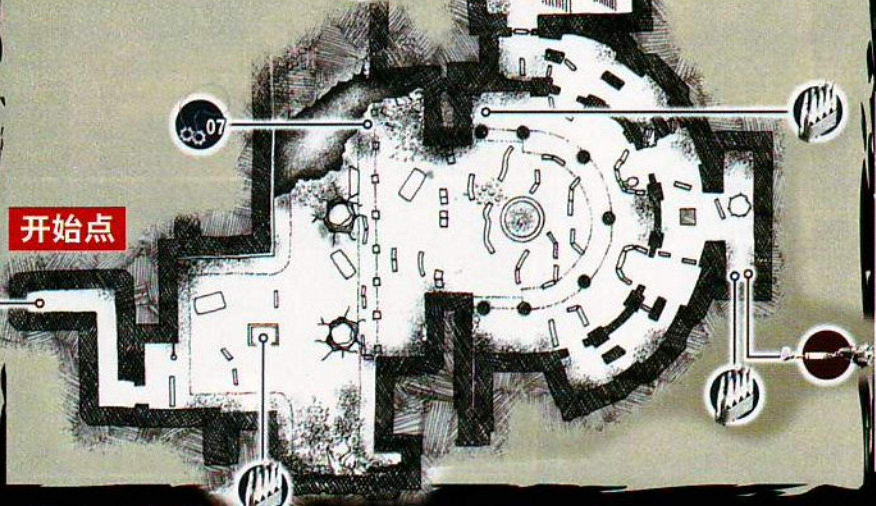
火力点用来消灭远处洞穴里不断涌出的敌人，注意千万不要让一个给漏掉，因为机炮台对付近处的敌人不太顺手。结束这一波战斗后也基本结束了本章节。



1-4

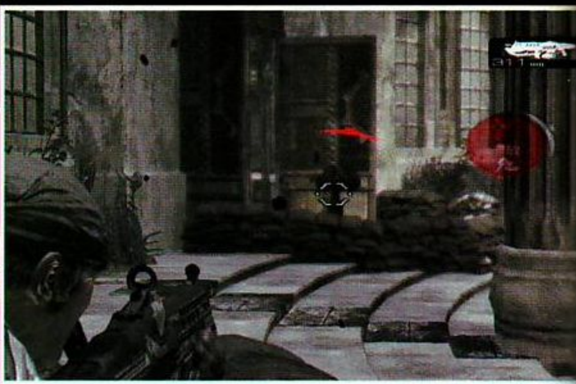
结束点

开始点



1-5 潜入作战

这一次来到的广场面积更大，达到广场中心后又再次遇到兽族的攻击。正前方有机炮台，硬拼不太理智，建议从广场右边的大门进去，注意进入之前消灭掉里面埋伏的敌兵。之后沿着左边的道路前进，消灭完沿路的敌人后即可从后面占领那个机炮台。利用机炮台消灭完冲锋的一波敌兵后，跟着队友进入右边的门内，消灭完几名残余的敌兵后即可完成本章节。



1–6 黎明之槌

阿尔法小队的队员奥图斯·古柯尔在楼下被围攻，立刻冲到楼下去替他解围，之后他便会加入团队中来。

跟着队友一路前进，在一处洞穴前止住了脚步，继而一批兽族苦役从天而降，这种敌兵虽然不经打，但是速度快，而且数量多，被他们缠上也不是好玩的事情，趁他们还没有冲过来的时候赶紧消灭他们吧。

之后继续前进，在大门右边的位置可以拿到新武器“黎明之槌”，这是一种利用卫星激光攻击地面目标的武器，使用方法为按LT锁定目标，然后按RT指挥卫星发射激光，注意这种武器只能在露天使用。等队友打开门之后便看到远方的布雷兽，试试你的新玩意儿吧。

消灭完这只布雷兽之后跟着队友前进，不久又会遇到另外一只布雷兽，在消灭它之前先把前来捣乱的兽族苦役清理掉，免得它们给你造成麻烦。

解决之后从打开的门下楼，剧情后完成本章节。



1-6

08

开始点

结束点

1-6

结束点

开始点

1-7 战士的愤怒

在消灭完第三只布雷兽之后，即完成了消灭所有布雷兽的任务，那么现在赶紧去支援阿尔法小队吧。

从刚才进来的屋子另一侧会遇到冲进来的敌兵，利用掩体来消灭他们，之后顺着他们进来的路线前进，看见了需要支援的阿尔法小队。

继续前进到一处长廊前，一个机炮台正把守着这里，正面突击只能是自寻死路。从右侧的通道迂回到机炮台后方去消灭之，然后再利用这个机炮台消灭一路追过来的兽族苦役。

来到阳台后，坐上机炮台把楼下的敌兵消灭干净吧。机炮台的妙处在于不仅子弹无限，而且也不用担心炮管过热而无法连续射击，这里是游戏不多的能够好好爽一把的部分了，看完之后的剧情便可完成本章节。

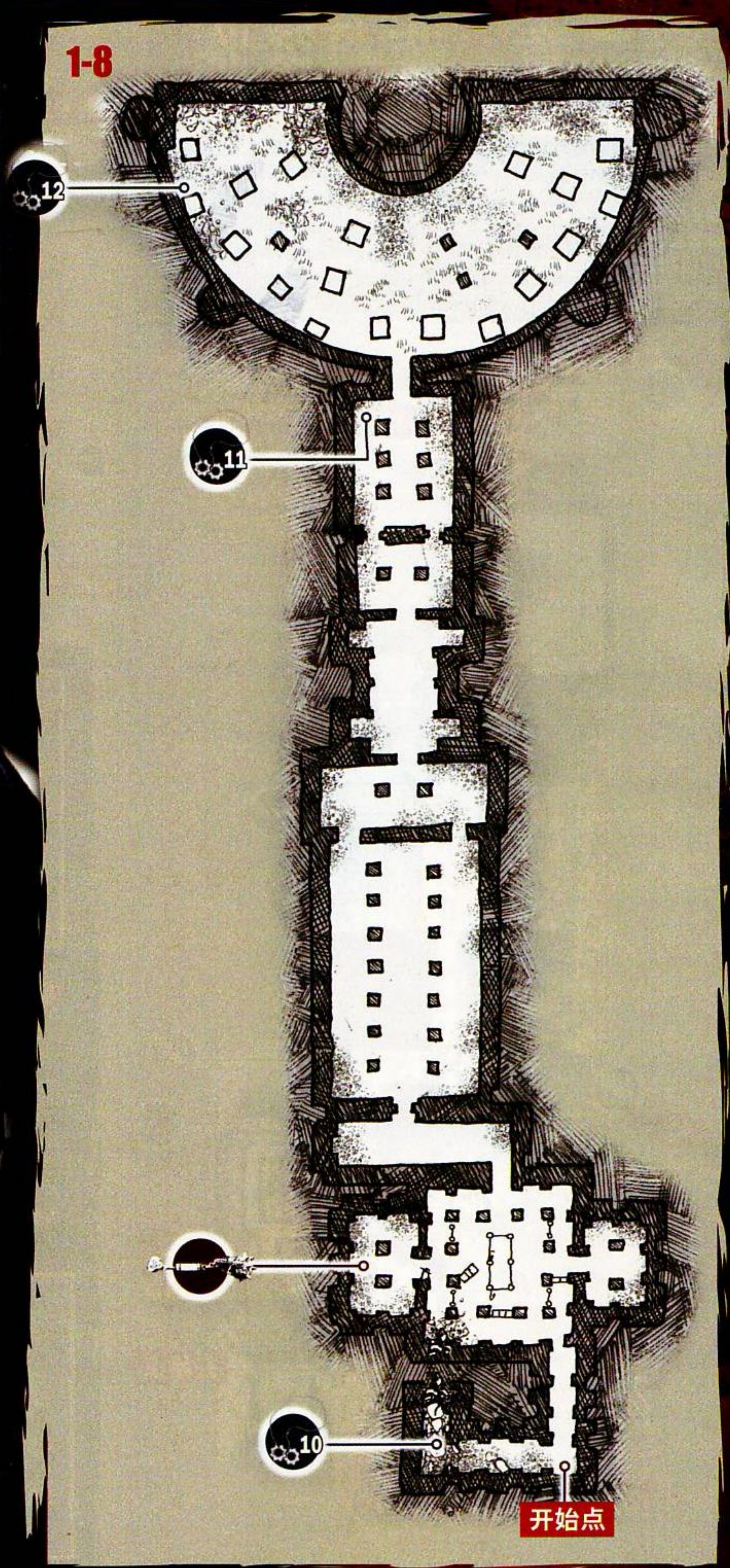




1-8 细语轻声

到这里主要的难点就是BOSS战了，这名狂暴女兽人可一点也看不出是个雌性动物，虽然她看不见任何东西，但是嗅觉和听觉都异常灵敏，其强大的攻击力对你更是有着一击必杀的效果。首先得想办法把她引出墓穴，这是因为常规武器对她没有任何杀伤力，只能靠“黎明之槌”才能消灭她。

这一段建筑的结构就是三处封闭的墓穴，每处墓穴尽头都有一个封闭的门，你现在的任务就是要站在门前引诱狂暴女兽人来撞击你，在快要撞到你的一瞬间按A键跳跃闪开。一直到撞开第三个门之后，我们便可把狂暴女兽人引到露天的场所，这时“黎明之槌”便可发挥作用了。剧情过后完成本章节，也完成了整个游戏的第一大关。



第二章：夜幕降临

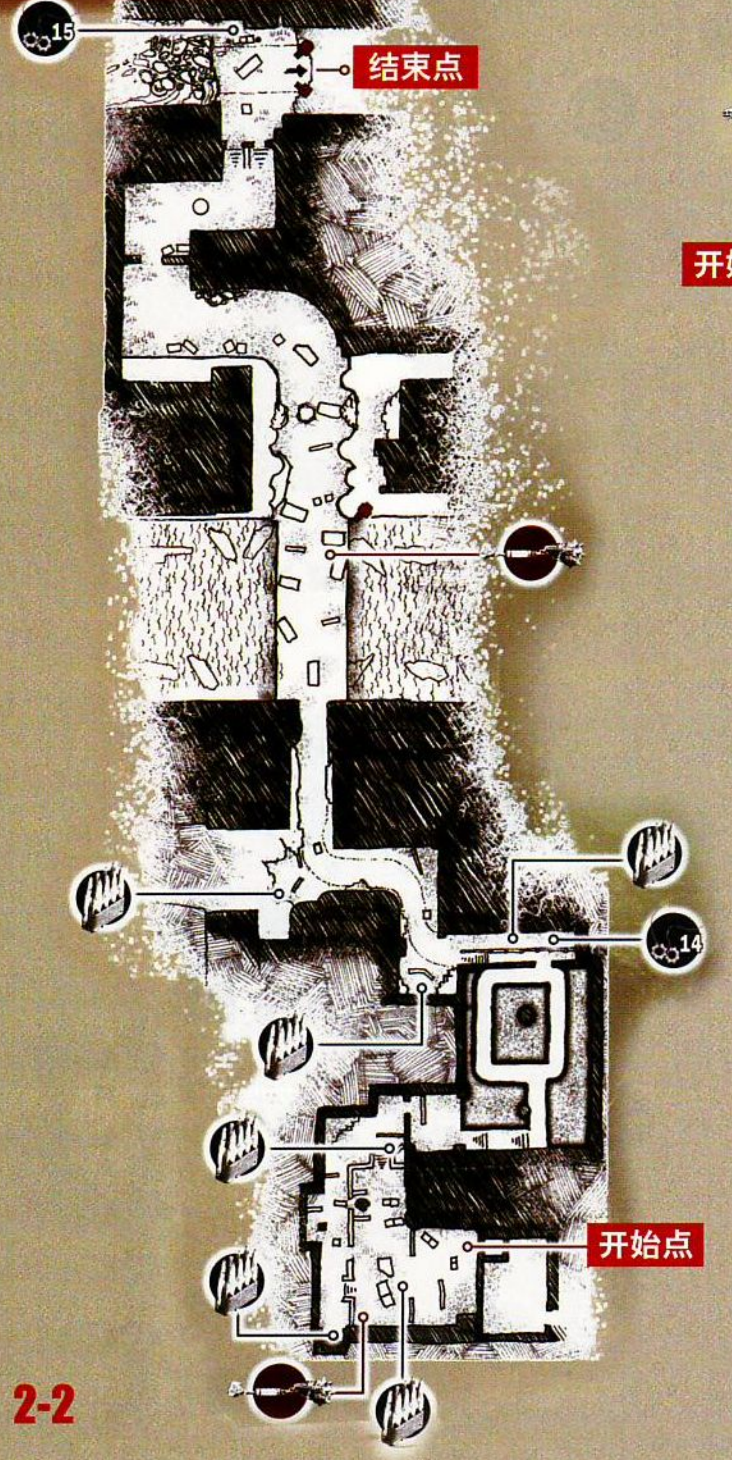
2-1 从地心窜出

从这一关开始就可以使用队长指令，按住LB键打开命令菜单，Y键为重新组队，A键为开始攻击，B键为停止攻击。

开始不久就会遇到路线选择，往左边走的话，敌人较多，打起来比较过瘾也比较危险；右边的路比较安全，大部分时间需要协助另外一条路上的队友消灭敌兵。

之后在广场又会遇到一场阻击战，结束后完成本章节。







2-2 艰困恶战

这一段的战斗频率明显增加，一路上会遇到的主要敌兵就是兽族战士和榴弹兵，注意在战斗中千万不要急于求成，一点一点地消灭敌兵，确保安全后再慢慢推进。

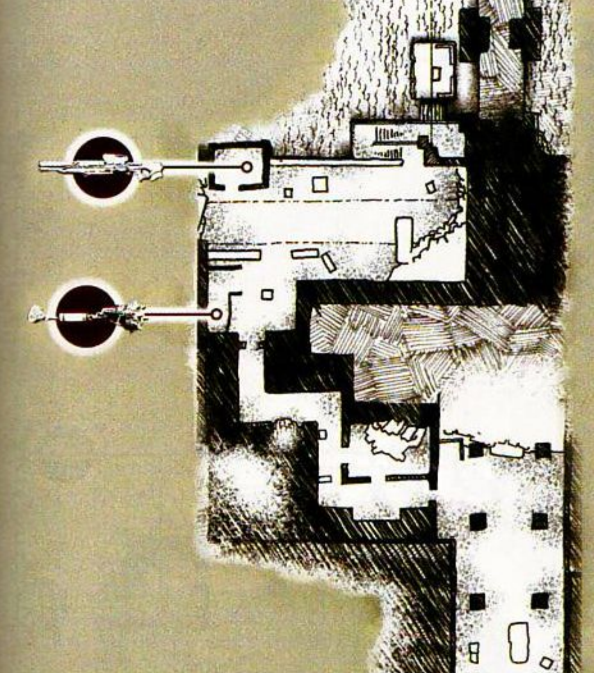
进入废弃工厂后会遇到一些兽族苦役，快速消灭之。出门后又会遇到榴弹兵的阻拦，对他们就不要客气了。

继续前进，会看到一辆可以推动的车，按A键躲在车后作为掩体，然后有节奏地按X键往前推车，推到头之后便要面对机炮台和大批的兽族战士，要好好利用附近的掩体来消灭他们。

之后进入游民部落，随着剧情完成本章节。



2-3



2-3 前哨基地

这一段几乎全部是剧情部分，轻轻松松即可完成。本来想找圣地亚哥借一辆车，结果车在查普司加油站，这注定是一路腥风血雨。

2-4 致命的黄昏

出门后就会遇到敌人，干掉左边小屋内的狙击手之后就可以拿到狙击步枪，这玩意儿在后面的游戏中会发挥巨大作用。

过河的缆车操作方法为按X键握住舵盘，有节奏地按A键即可转动舵盘使缆车前进，注意这个过程中不要只顾着转动舵盘，一路上会有不少的敌兵过来骚扰。在途中天色暗了下来，恐怖的夜行蝙蝠出现在天空，这些小家伙虽然只会在黑暗中行动，但是它们的杀伤力却是惊人的，一旦被他们缠上就只有死路一条。

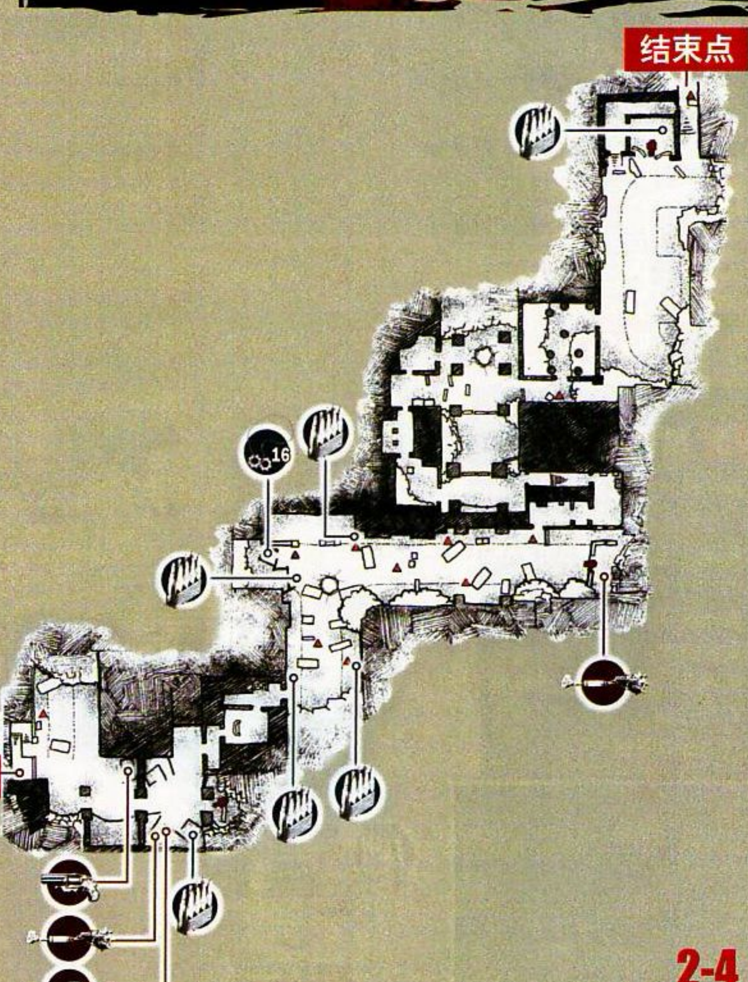
过河后的一路战斗要注意随时靠近有光源的地方，路上有不少瓦斯罐可以打爆引起燃烧，火光可以照亮周围一块地方，有些瓦斯罐躲在墙角或者木板的后面，要注意观察，千万不可向黑暗中贸然前进，除非你想知道夜行蝙蝠需要多久可以杀死你。

这一路会遇到很多远处的敌人在对你进行攻击，多利用手中的狙击枪干掉他们。从一间屋子出去后又有一段推车游戏，这里注意右上方会有狙击手，而前方的机炮台可以冲到屋子里面从背后将敌兵干掉。之后在屋子里打爆左边路线上的瓦斯罐，顺着道路前进。

在一处挂着彩灯的街道前，由于这里没有瓦斯罐，你必须要自己跑到右边楼房的二楼去操作探照灯，先护送多姆走过这片区域，然后多姆在那边会帮你打开彩灯的电源，这一段路就可以安全通过了。注意下楼的时候会有兽族苦役偷袭你。

沿路前进，找到一个老头，他会帮你去启动屋子里面的光源，这一章节也到此结束。







2-5

结束点

17

开始点

2-6

结束点

18

x2

开始点

2-5 黑暗迷宫

这一段的关卡好像在走鬼屋一样，虽然敌兵不多，路线也不是很复杂，只是那个老头儿时不时给你开个玩笑。走出屋子之后，有一辆可以移动的车，这里不需要你去推，你只需要打爆车上的瓦斯罐，车会自动往前滑行，跟着它跑吧，如果你不想成为夜行蝙蝠的午餐。



2-6 一触即发的战场

终于来到了查普司加油站，首先去给车辆加油，在加油阀那里的操作和之前过河操作舵盘的方式一样。搞定后进入加油站去补充弹药，继而马上收到兽族战士的围攻，最好躲在屋子里面打，不仅安全系数大，而且屋子里还有一些弹药可以补充。战斗结束后上车，完成本章节。



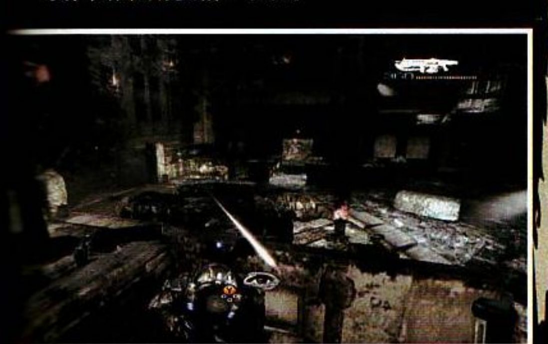
2–7 飞车疾行

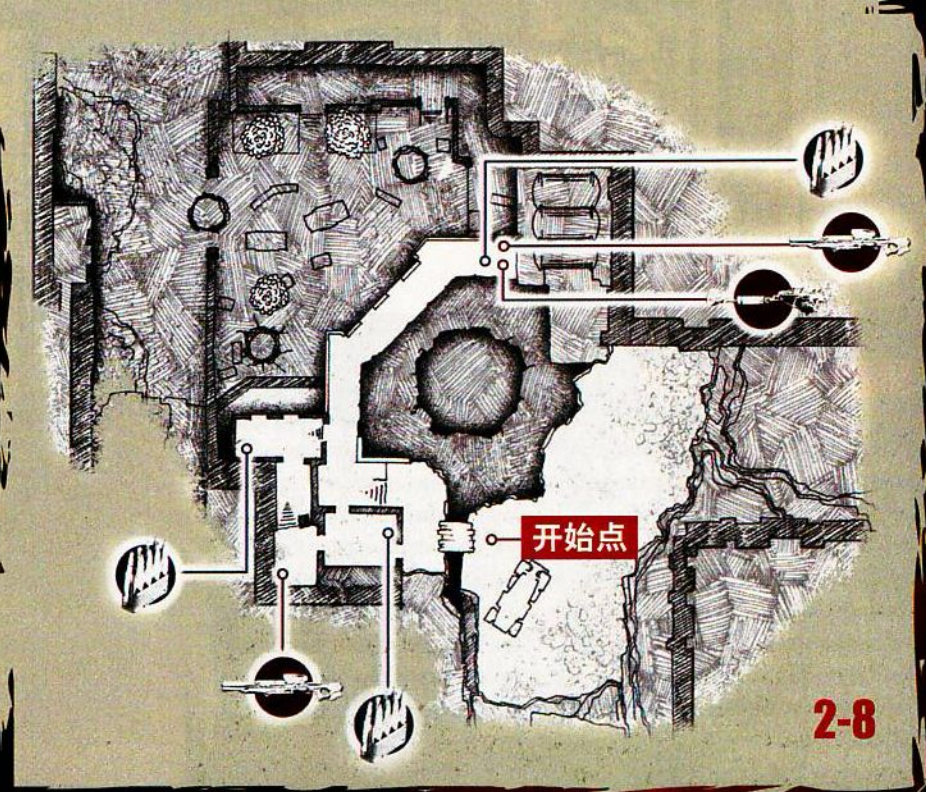
下面进入一段“极品飞车”游戏时间，LT是减速和倒退，RT是前进，X键切换驾驶与炮台的操作，这个炮台是紫光炮，专门来对付怕光的夜行蝙蝠，LT瞄准，RT发射紫外线。这一段的建议是不要理睬夜行蝙蝠，加大油门尽管跑吧。



2–8 背水一战

这一战是本章的最后一幕，四面八方的敌人都有，远处楼房上还有狙击手，当然我们的同伴也不少，还有游民部落协助作战。这里注意多利用环境因素，例如设计燃油管、打爆瓦斯罐、还有机炮台可以使用。最后一批敌人是手持火箭筒的强力兽族战士，不过他们的地势比较低，用手榴弹招呼他们吧。紧张的战斗结束后完成第二大关。





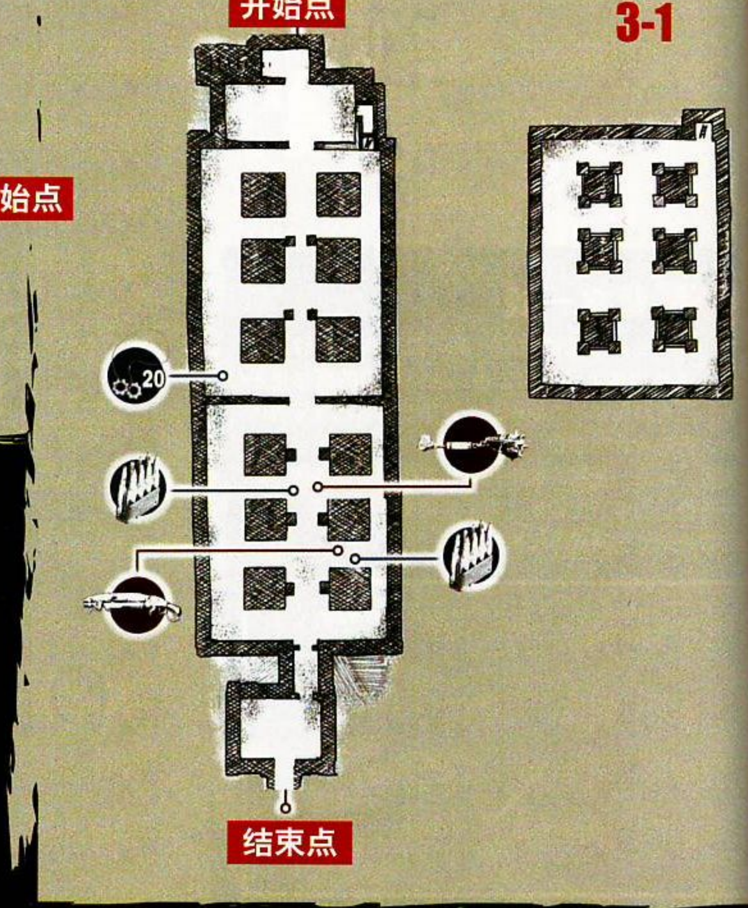
第三章：深入虎穴

3–1 倾盆大雨

原本安排好的路线和计划随着车辆的抛锚而不得不做出新的修正，首先的计划是到废弃工厂内去找一些零件来修理车辆。行动开始后会发现变种的兽族苦役，它们是因为长期暴露在伊姆能源下而导致的，这种敌兵不仅速度更快，而且它们死亡后还会自爆，千万别被爆炸伤到了。一路走到工厂大门，却发现大门无法打开，只好兵分两路。进入到工厂外围的发电机组旁之后，先到电力控制室去把电源打开，然后坐电梯来到二楼，从破窗内即可进入工厂，完成本章节。







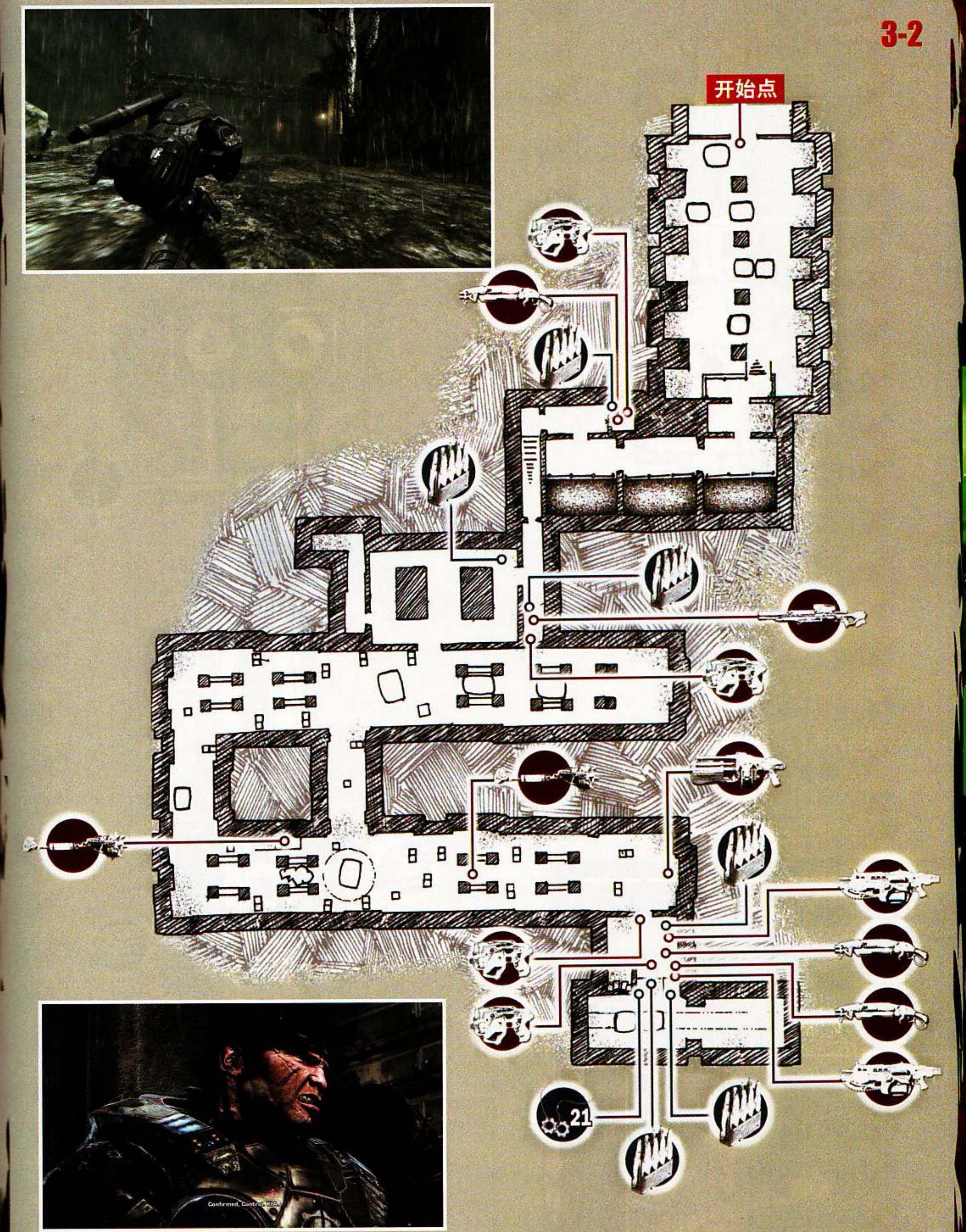
3–2 演化的怪物

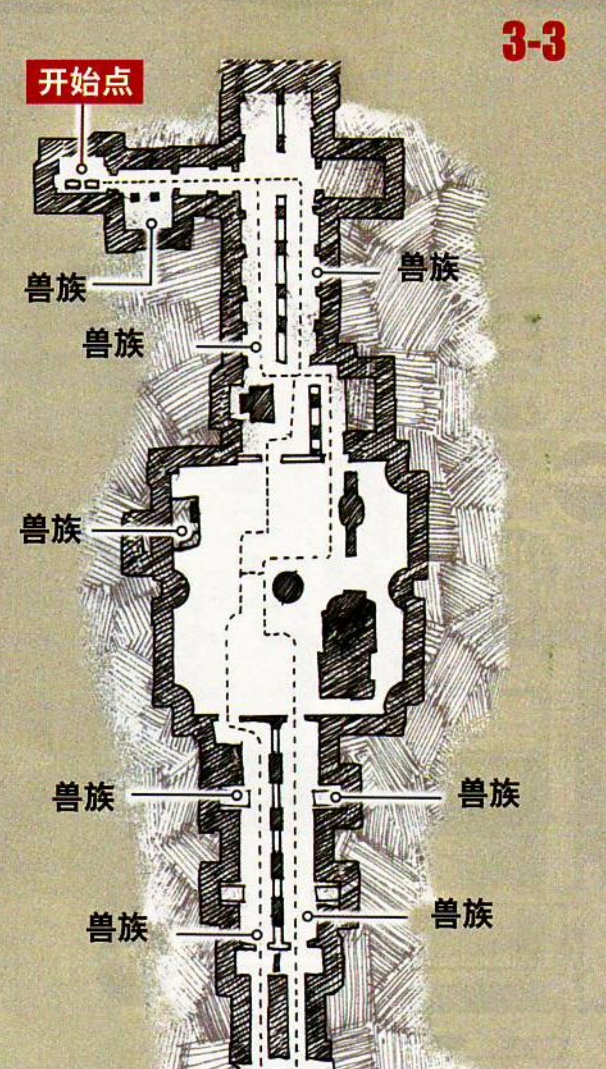
进门之后先去左边开启机关，结果发现机关已经损坏，只好老老实实从右边走。遇到一名游民之后，他会帮助我们找到轨道车控制室，一路跟着他走就可以了。

走到一处木地板结构的房间，这位好心的游民难逃厄运，而我们也不得不小心翼翼地步步为营，松垮的木地板随时有可能坍塌，如果不小心掉下去了，就不要恋战，赶紧从楼梯返回到楼上。

再度穿过几扇门之后与队友会和，这里也会遭到敌人的围攻，依然要留意会自爆的兽族苦役。走到尽头后又遇到踢不动的铁门，在机器人帮忙切割的时候，会有兽族火炮兵从铁门里出现，它不仅块头大火力猛，而且体力也顽强，想快速消灭的话就得用手榴弹来招呼他了。战斗结束后门也打开了，本章节也结束了。

卷首特稿 特别企划 至尊年鉴 典藏攻略


3-2
开始点
21
Confirmed, Control. KIA





3-3 致命的旅程

在右边的电脑旁打开轨道车的开关后，就可以坐上轨道车来玩一把“疯狂过山车”了。这一关的难点主要是天花板上不时冒出来的兽族苦役，如果不提前把它们干掉，那么等他们掉到你车里就够你受的。至于道路两边的敌兵，尽量躲在轨道车内避开他们的炮火，注意在最后的拐角处还有一名兽族火炮兵，不要在这里前功尽弃了。

下车之后会遇到兽族苦役的突袭，消灭他们后继续前进，在核心室内启动升降台之后，会随着升降台上来两名兽族火炮兵，干掉他们后和队友一起来到地底，准备进入下一章节。

3-3

开始点

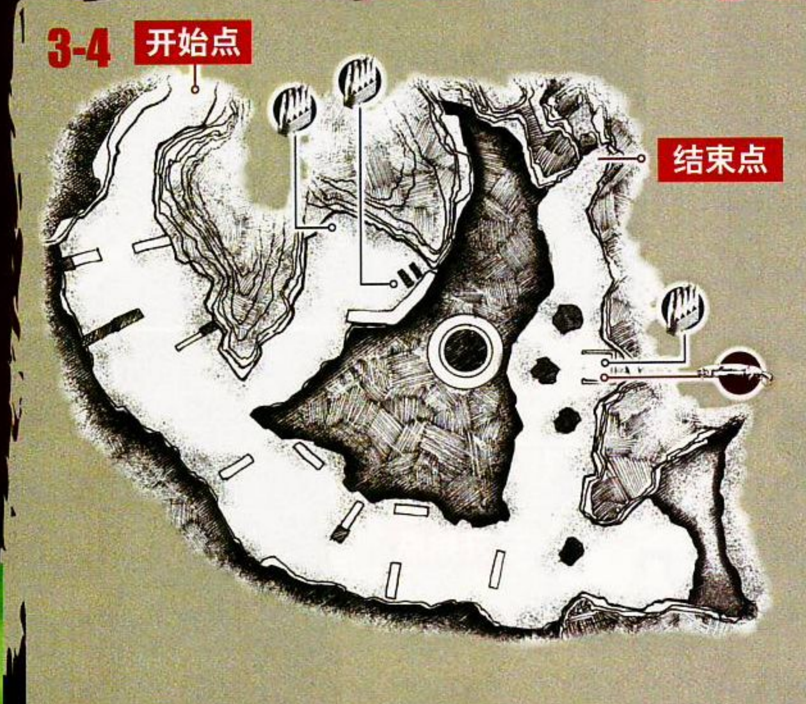


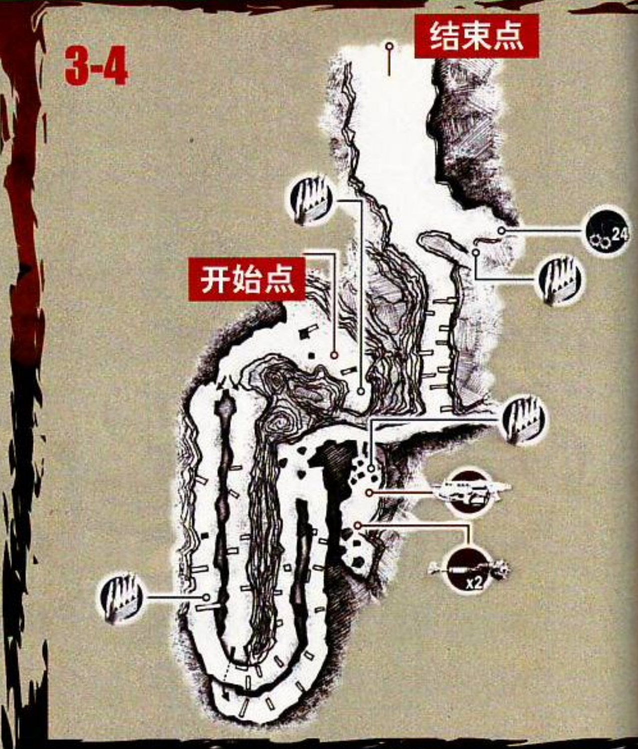




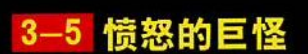
3–4 黎明前的黑暗

这一关开始不久，你和多姆就不慎跌入谷底而与巴德他们分开。这一段的路线比较简单，没有分支路线，不过一路上的敌人比较多，多利用石块的掩护进行攻击。后期会遇到一名火炮兵，解决它之后会发生一段剧情，之后干掉突袭的兽族苦役，这时便面临着道路的选择，你和多姆不得不分开战斗，两条道路的难度都差不多，不过由于是单人行动，千万要谨慎。与多姆会和之后又会遭遇一场恶战，结束战斗就可以结束这一章节。









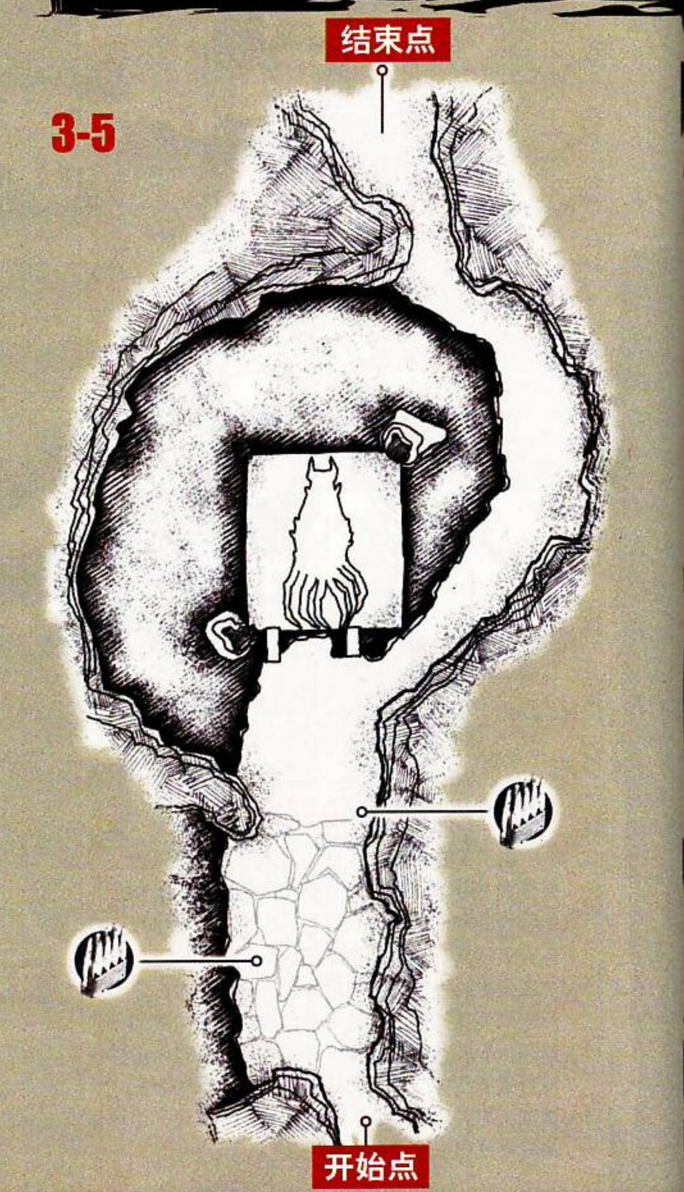
3–5 愤怒的巨怪

终于看到了期盼已久的巨大BOSS了，这个像蜘蛛一样的大家伙却没有它看起来那么厉害。它主要的攻击方式就是用爪子来砸你，不过动作慢，准备时间长，躲避起来很简单。而对付它也很容易，首先攻击它的肚子，它便会疼得大叫，这时趁机攻击它的嘴部，它便会因为疼痛而后退，反复几次之后它会退到一个活动平台上，这时将活动平台的两个链接扣打坏即可与这只"蜘蛛精"说再见了。

随着"蜘蛛精"陷入熔岩，巴德他们也"适时"出现，汇合之后继续前进，准备面对这一关的最后一个章节。





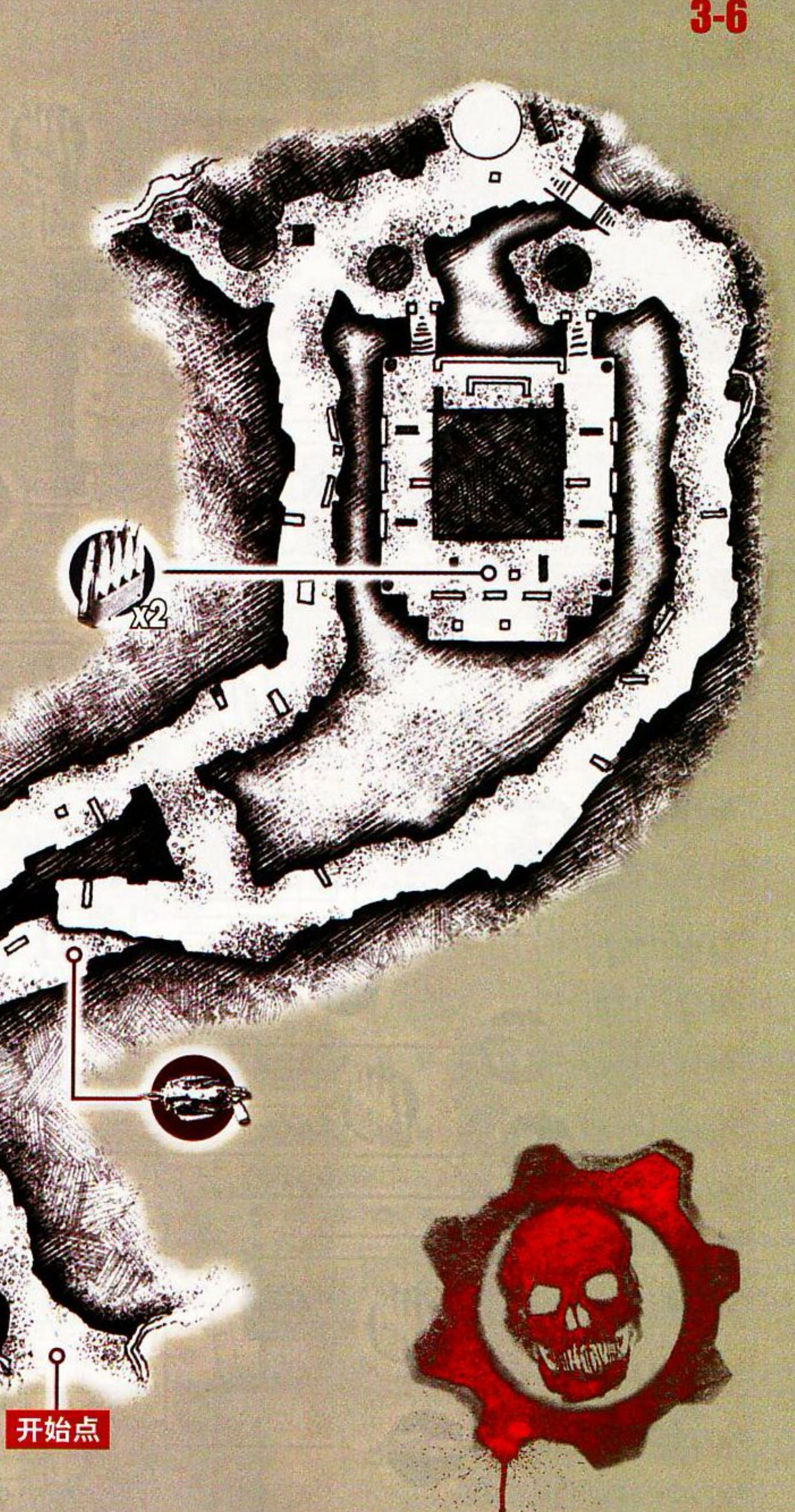


3–6 冰山一角

由于要去抽水站安装定位共鸣器，我们不得不继续在这恶心的地方征战。这里可以得到新武器"力矩弓"，和其他武器一样，按住LT键瞄准，按住RT键蓄力，松开即可发射，注意蓄力到一定时间也会自动发射，最大力量的弓箭可同时拥有贯穿和爆炸效果。

抽水站的攻坚战需要注意的敌兵是兽族护卫兵，因为他们手上也有和你一样的机械弓，如果被射中不仅会受伤，插在身上的弓箭还会爆炸，对你造成更大的伤害。建议的战术是一开始就绕到抽水站的后方，然后逐步往抽水站内部推进，一批一批地消灭敌人，冒冒失失地冲进去只会陷入到包围之中。

结束战斗之后，巴德开始安装定位共鸣器，而我们就去打开电梯的电源，之后随着剧情结束游戏的第三大关。



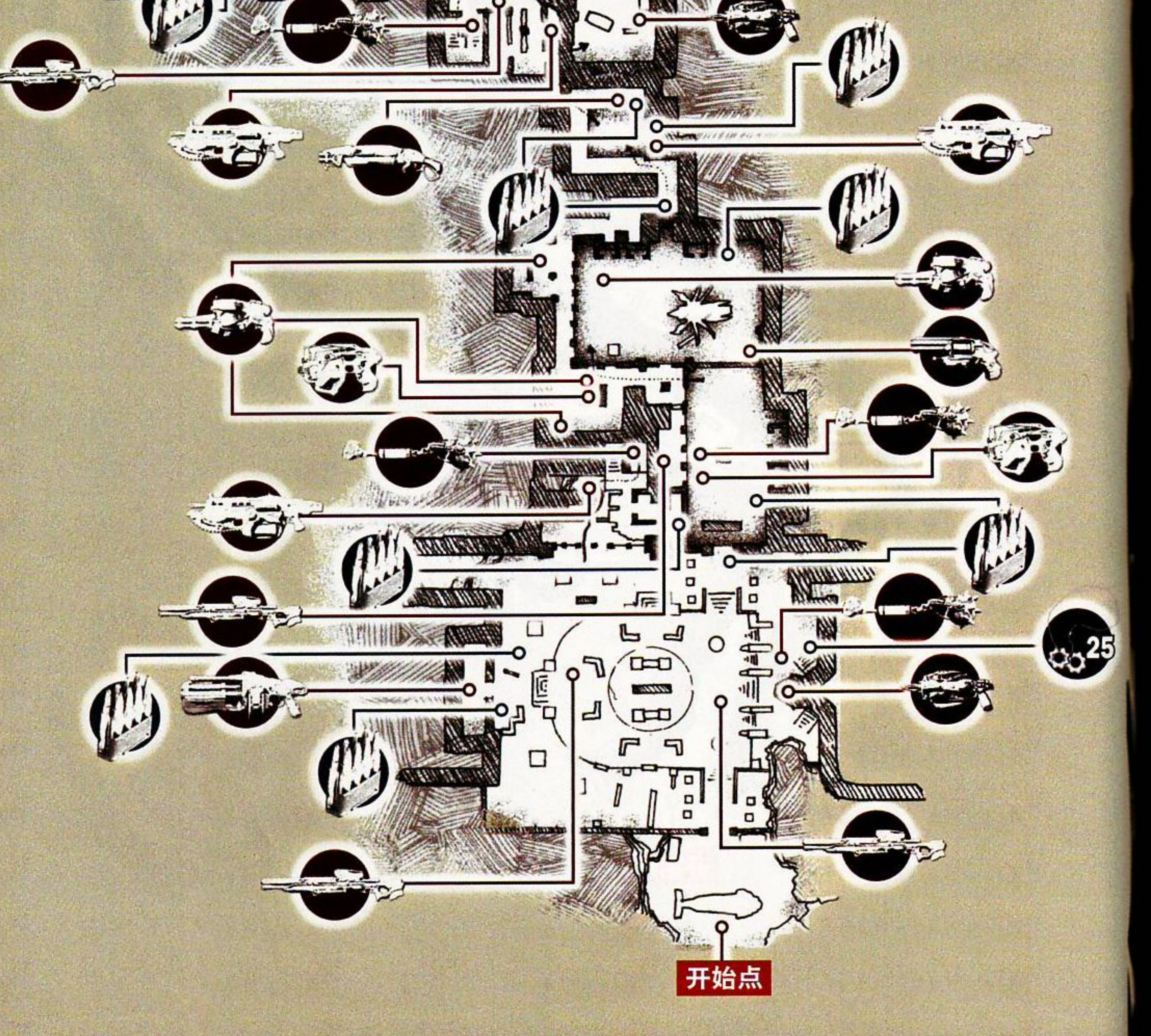
第四章：漫漫归乡路

4-1 艰困的战局

这一关一开始就是一场遭遇战，由于地域开阔，没有绝对的阵地概念，敌人从四面八方冲过来，后期还有兽族护卫兵和火炮兵前来搅局，颇为棘手。战斗的时候注意观察四周的情况，不要不小心冲到敌人堆里面去了，个人建议从左边绕着广场迂回前进。

之后又要选择前进的路线，左边的路线是支援队友前进，稍微要简单一点，不过愿意挑战自己的玩家就往右边前进吧。首先是一段巷战，结束后走到庭院内，用黎明之槌把布雷兽消灭掉，之后出现的兽族洞穴用手榴弹封住。后面的道路比较轻松，沿着道路前进，不久即可与队友汇合，打爆眼前的瓦斯罐即可炸开道路。走过去后发生剧情，完成本章节。

4-1



卷首特稿 特别企划 至尊年鉴 典藏攻略



4-2 每况愈下

穿过一个门洞走到一个小庭院中，左边的门被封锁，必须召唤杰克过来切割。等待的期间出现兽族洞穴，最后还会出来两名火炮兵，手榴弹是消灭它们最快的方法。

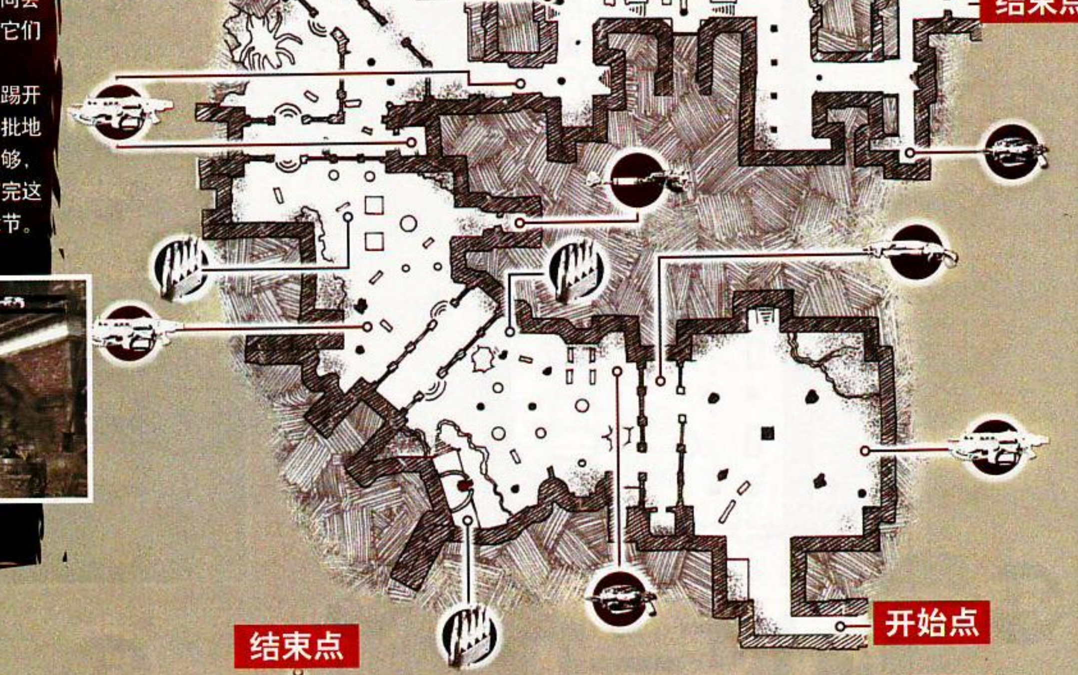
进入到温室里面之后记得拿一把黎明之槌，然后在最大的一间房又会遇到狂暴女兽人，躲开她的第一次攻击后从她出现的门出去，一直把她引到最后的庭院内，这时黎明之槌就可以使用了，赶紧烧死她吧。

解决掉她之后先去庭院正前方中间打开水阀，扑灭大火后前进，即可完成本章节。

4–3 艰困路程

这一段一开始，趁着黎明之槌还没有断线，赶快跑到庭院中，利用黎明之槌将高台的机炮台干掉，接下来就轻松多了，后面出现的兽族洞穴如果还有时间，也可以利用黎明之槌封死。期间会有不少兽族苦役出来捣乱，不要被它们搅乱了阵脚。

战斗结束之后沿着长廊前进，踢开门后又是一场遭遇战，敌人一批一批地涌过来，不过这里的掩体也还算足够，注意不要陷入敌人的包围便是。打完这一段，走过一片楼梯即可通过本章节。





4–4 归乡

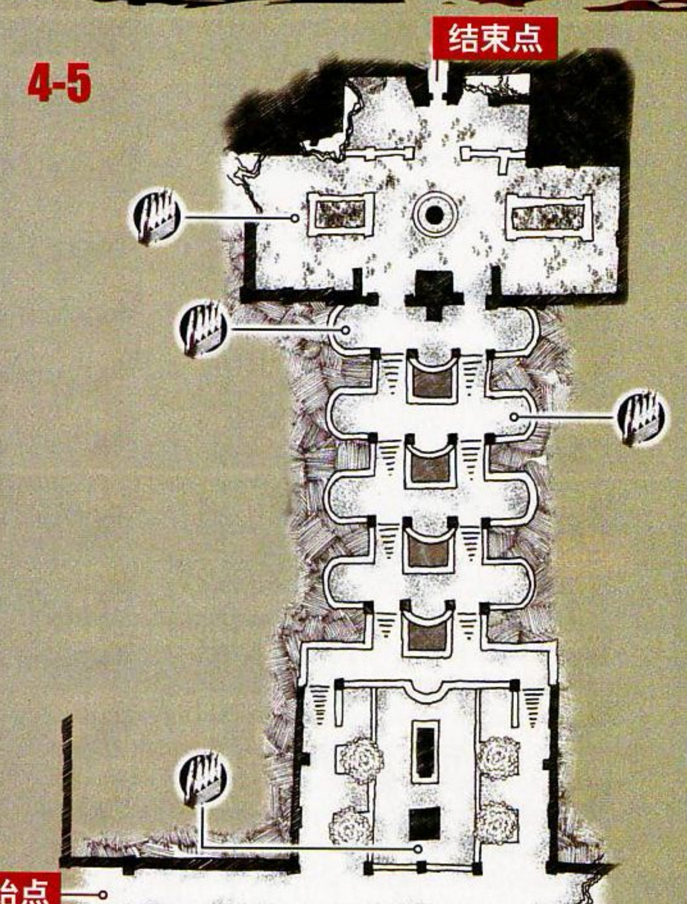
这一段仍然是无休止的战斗，路线方面比较单一，一路边作战边前进即可。一开始可以躲在高处来消灭下面的敌人，这里结束后，往前走比较麻烦的是掩体不够，而前方又有两处机炮台把守，建议用机械弓来先搞掉机炮台，然后返身沿着右边的墙壁走到头，顺路进去后，迂回作战从后方将刚才的敌人消灭掉。然后沿着大路前进，踢开尽头的铁门，进入下一章节。

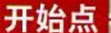
4-5 理想殿堂

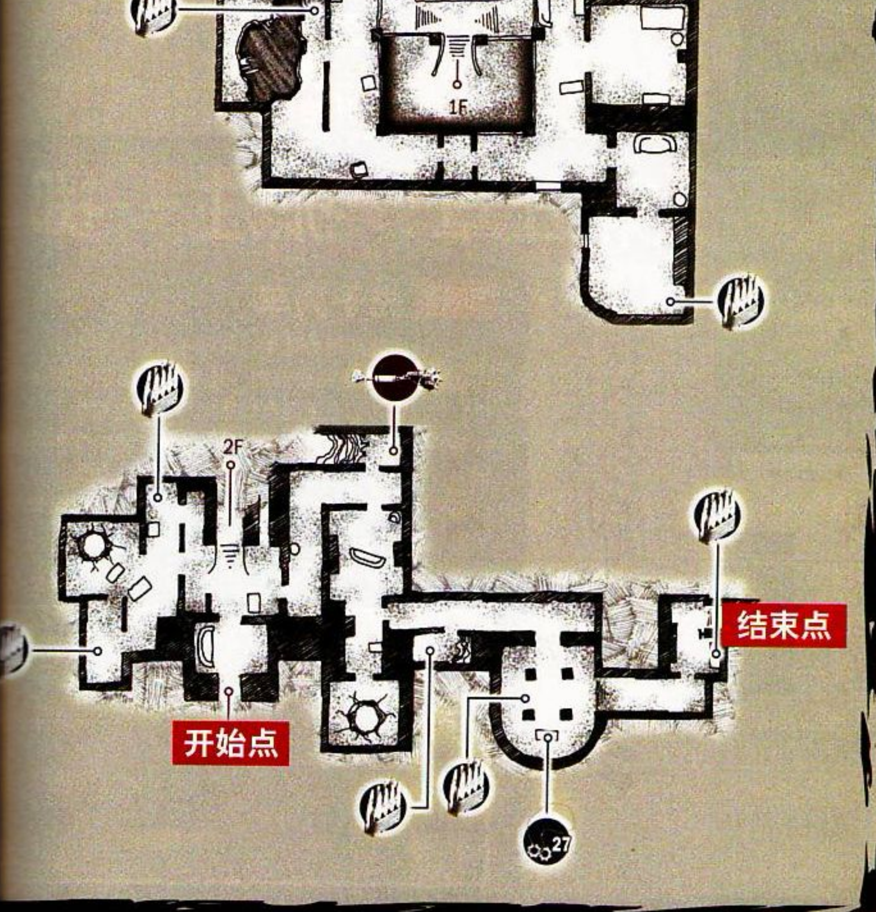
终于来到了菲利的家，不过这里已经被兽族占领，只好强攻进去。一开始我方处于地形上的劣势，敌人占据高处，火力压制令我方倍感难受，只能一个台阶一个台阶地往下啃，这一段敌人的兽族火炮兵和兽族护卫兵极多，它们皮糙肉厚且火力威猛，对付它们千万要小心。

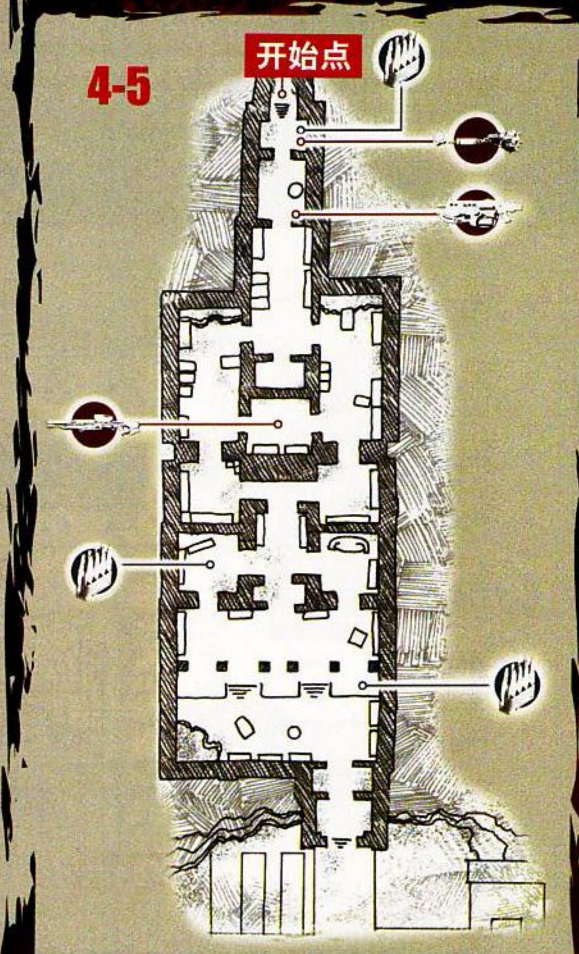
突破楼梯的火力封锁之后，巴德他们也赶来了，不过他们得负责去检查装甲运兵车，而菲尼克斯和多姆就得想办法攻进屋子里面了。二话不说先冲进门去，左边会出现兽族洞穴，封死掉后上楼，把二楼清空。之后又会听到楼下的动静，下楼的时候从左边的门内冲出一个兽族战士，干掉它后进门。之后的路线比较单一，走到尽头后转动机关打开铁门，现在的任务要找到隐藏在地窖里面的实验室。顺着地道前进，消灭完沿途的敌人后来到酒窖，完成本章节。



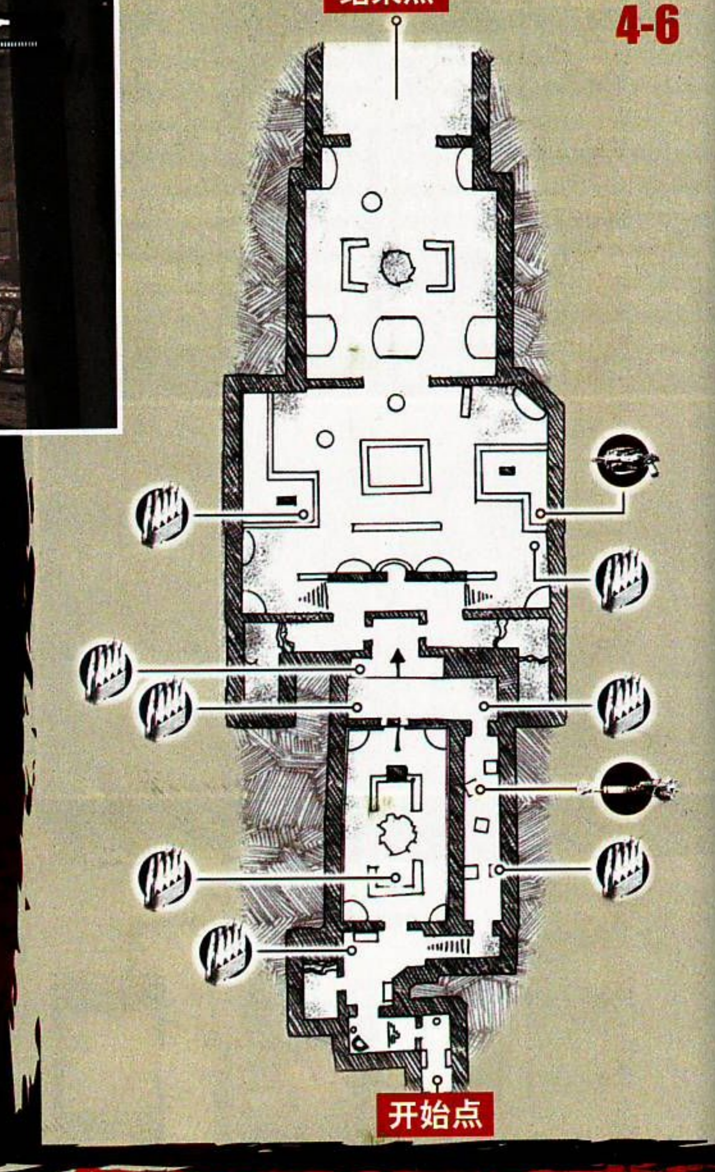












4–6 坐困愁城

最左边的酒架可以用脚踹开，发现隐藏的铁门，立刻召唤杰克过来开门，不过在它打开铁门之前，你得保证从后方冲过来的兽族战士不会威胁到你们的性命。

剧情过后又要返回房屋的二楼与巴德他们汇合，这一路依然有不少敌兵阻拦。回到二楼后，巴德他们去启动运兵车，守住阵地的任务又轮到菲尼克斯了。大批的兽族战士不断向房屋内进攻，最好是在他们进入之前就把它们消灭在庭院里，不过依然还是会有不少敌兵冲了进来，利用地形的优势把它们消灭在一楼。

紧接着收到巴德的消息，要我们赶快去房屋后面与他们汇合。下楼后你面对楼梯右边原本封住的门已经被打开了，进入之后先跑到二楼的窗户，将对面一楼顶住大门的两块木板打掉，然后沿路返回从这扇大门进入中庭，消灭完庭院中的敌人后即可顺路走到房屋的后院。

在这里的时间有限，把眼前两名兽族火炮兵干掉之后，立刻按A键笔直冲向运兵车吧，否则等一旁的巨大怪兽走过来把运兵车砸掉你就得重新读档了。跳上运兵车之后就完成了游戏的第四大关。

第五章：孤注一掷

5-1

开始点

5–1 光子列车

月台的战斗颇为棘手，首先在高处有狙击手，四周还会出现两处兽族洞穴，还有不断出现的兽族苦役，月台那边列车里还有敌兵把守，难度可想而知。战斗的时候千万注意变换走位，不要死守一个地方不动，特别是当兽族苦役跳来跳去的时候。优先把高处的狙击手干掉，然后用手榴弹封死兽族洞穴，等到游戏出现提示的时候，立刻冲向月台完成本章节，剩下的敌人就可以无视了。



5-2 失控的列车

这一段路线很简单，往列车前方走就可以了，一路上的敌人多，掩体也多，耐心点即可安全通过。走过几节车厢后遇到无法打开的车门，就在杰克帮忙的时候，又一名狂暴女兽人出现了，由于这里无法使用黎明之槌，所以只能躲避她的攻击。往回跑两节车厢，便会看到某处车厢连接的地方有个绿色的按钮，先把狂暴女兽人吸引到后面的车厢，然后按下这个按钮即可甩掉她。

继续顺着车厢前进，这时会看到空中有掠夺者过来追击，在一处楼梯前爬上车顶，来回使用两把机炮将追击的掠夺者干掉，大约打掉10个左右就可以保证暂时的安全。回到车厢内继续前进，这时主要的敌人变成了最烦人的变种兽族苦役，由于车厢空间小，打死它们之后立刻跳开，避免被它们的自爆伤到。

继续前进到一处需要按绿色按钮的地方，按下后等铁罐滚下车厢后再继续前进，后面遇到这样的地方也是一样，否则过去会被轧死。走到最后一节车厢后，会有一定的弹药和武器补充，这时就准备迎接游戏的最后一刻了。（这一关建议在一路上收集兽族护卫兵掉下的机械弓，准备对付游戏的最终BOSS，这个要比狙击枪更有效率。）

5-2
结束点
28
开始点

5-2
结束点
29
开始点

5-2

结束点

30

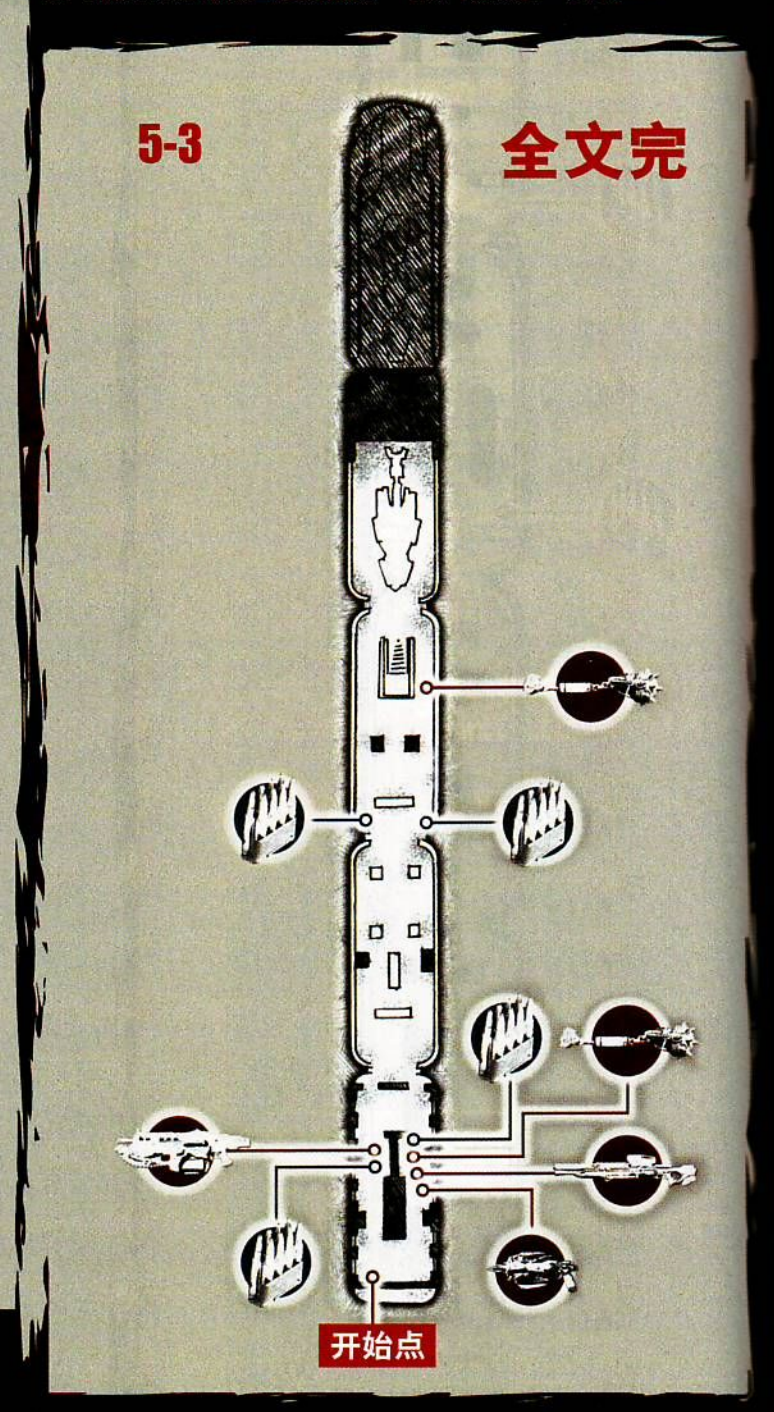
开始点

5–3 死亡终站

游戏的最终BOSS就在你的眼前，兰姆将军被夜行蝙蝠包围着，一般的攻击不会伤害到他，不过我们也有巴德他们的直升机作火力支援，他们会用探照灯照射兰姆将军，这时夜行蝙蝠便会散开，这也是你攻击兰姆将军最好的时机。不过需要注意的是，兰姆将军的攻击火力非常猛，所以不要顶着他的火力进攻，另外在空中还有掠夺者来偷袭，幸好直升机能帮你解决不少麻烦。

至于攻击兰姆将军的方式，个人建议首先躲在一开始的掩体后面，等到兰姆将军身边的夜行蝙蝠散开之后，如果有机械弓的话一定要瞄准射到他身上，爆炸能给他造成很大的伤害，如果有狙击枪的话就瞄准他的头部攻击，注意这些上弹动作最好能做到“完美填弹”，这样能增加武器的攻击力。如果兰姆将军走到你眼前了，立刻跳出去奔向车厢的另一头，这里也有一处掩体可以借用，那么剩下的攻击方法和上面就一样了。至于网上流传甚广的“等兰姆将军走进后连丢四颗手榴弹将其炸死”的说法，个人认为偶然性比较大，而且比较冒风险，但是也还是值得一试。

干掉兰姆将军后，游戏便迎来了大结局，不要以为战争结束了，这一切说不定只是一个开始……



卷首特稿
特别企划
至尊年鉴
典藏攻略



《偶像大师》作为一款美少女经营游戏，在众多X360的游戏中显得与众不同，而这篇攻略同样也是一款与众不同的攻略，但内容可是真金白银，把《偶像大师》的全部魅力和秘密都表达了出来。如果你还没有接触这款游戏，那可一定要尝试一下，要知道本作可是在街机、家用机、Xbox LIVE、INTERNET上都博得过极大的人气。如果你因为有人说它是一款"宅男向"游戏而耻于尝试的话，那你就更加大错特错了。因为按照这个理论的话，像《心跳回忆》、《樱大战》这些曾经给玩家带来无限欢乐的游戏也都算是"宅男向"游戏了，这是多么可笑的一件事啊！

文 白云此之上 编 紗迦 美编 NINA

偶像大师	NBGI/Namco	SLG
X360 THE IDOLM@STER		日版
2007年1月25日	1人	6800日元
		对应玩家年龄：15岁以上


常见Q&A
P.101


P.102
基本常识
天海春香


P.103
数据解说
如月千早


服装&饰品完全分析
P.112


情绪 P.104
萩原雪歩


P.105
营业
高槻やよい


课程 P.106
秋月律子


试演会分析
P.107
三浦あずさ


营业PERFECT指南
P.116


P.108
试演会
必胜心得
水瀬伊織


P.109
能力完
全解析
菊地真


P.110
偶像分析
双海亜美·真美


P.111
告别演出
星井美希

欢迎加入《偶像大师》的世界！



自从买了X360之后，接触到了很多优秀的游戏，比如《战争机器》、《上古卷轴IV》、《蓝龙》……这些都是很好很好的游戏，不过在拥有X360一段时间之后，我突然有一种空虚感，总觉得似乎游戏生活中缺了点儿什么。我在生活中拥有很多朋友，在Xbox LIVE也结识了很多朋友，他们中间的不少人和我一样，都是从PS系主机上转职过来的。而我的这种空虚感，他们也都曾有过，幸好X360不是PS2，它是早上八九点钟的太阳，有的是上升空间，所以我一有空就会去游戏店，用新游戏来弥补这种空虚感。2007年1月25日——这个日期我记得很清楚。正当我如往常一样走向那家常去的游戏店时，突然听到有人在叫我——



？？？：啊，这位先生，你有时间吗？

我：谁……谁在叫我？

？？？：往这边看，是我在叫你。

我(吓了一跳)：你……你是什么人，怎么只有一个身影？火星人？

？？？：真是失礼啊！我可是堂堂765事务所的社长啊！

我(狐疑)：765……？社长……？

社长：敝事务所是一家隶属于765株式会社、专门发掘艺能界新星的公司，虽然目前没有什么名气，不过765本社可是世界有名的游戏公司，做出了无数脍炙人口的精品游戏。对了，忘记自我介绍了，敝姓高木。

我：发掘……新星……那和我有什么关系？

社长：是这样的，前段时间我们针对现在的X360市场进行一番调查。根据调查结果，我们决定以敝事务所旗下的10名新人为主角，推出一款名为《偶像大师》的X360专用美少女育成游戏。这款游戏专门针对像你这样的X360玩家，弥补了X360游戏的一项空白。而游戏的发售日就是今天。

我：美少女育成——这个的确是目前X360上缺乏的题材。不过对于大部分玩家来说，美少女育成游戏并不是什么新鲜玩意儿，要想吸引玩家来玩的话没有什么过人之处可不行。

社长：这个问题提得好，剧情、音乐这些理所当然应该优秀的东西我就不说了，我只说说《偶像大师》的三大过人之处——请看右边！

我：对战那条听起来不错！以前从来没听说过有这样的游戏。听你说得这么厉害，我也想试一下了。OK，请多指教！对了，765到底是什么意思啊？

社长：765其实就是Namco(ナムコ)在日语里的谐音啊！你这点日语常识都不知道啊？

我：……突然想到一个很严重的问题，像我这种日语不行的人能不能玩这个游戏？

社长：日语不行的话，就不能看懂剧情，这个对于了解偶像们的故事的确有些影响。但对于玩游戏来说没有任何影响！好了，别再磨磨蹭蹭的了，赶快去与我们可爱的偶像们见面吧！

我：别急——我还有很多不明白的东西呢！

洼冈俊之的人设



《偶像大师》的人设由著名画家洼冈俊之担当，洼冈俊之的作品包括《露娜》、《飞跃巅峰》、《蓝宝石之谜》等等，在日本动画界和游戏界都有着很高的声望。而借助X360的强大机能，游戏在图像上完全还原了洼冈俊之的人设，再配合栩栩如生的声音动作，使得这些美少女的魅力成倍增加。

无限可能的组合

在《偶像大师》中玩家可以自由打扮所培育的偶像，玩家精心挑选的服饰可以直接表现出来。目前游戏中共有47套服装和161件饰品，未来还可以通过Xbox LIVE来下载新的服装和饰品。而同样的服装、饰品、歌曲、舞步，在不同的偶像身上也有不同的表现。玩家还可以让偶像们穿着这些服饰进行表演，并将演出过程保存下来随时欣赏。可以说，本作是运用最强技术制作出来的美少女游戏！

紧张刺激的对战

《偶像大师》并不是第一个以偶像育成为主题的美少女游戏，但以往的同类型游戏只能供一人游戏，本作则允许玩家以自己培育的偶像与其他玩家进行对战。由于有Xbox LIVE这个平台，玩家足不出户便可与天下玩家对战。更加难能可贵的是，本作的对抗性非常强，人人对战中表现出来的紧张感和刺激感令人难以自拔。这不但使得《偶像大师》成为Xbox LIVE日本地区最火的游戏，也使得日本地区的Xbox LVIE注册率位居全球第一！

常见Q&A

Q：本作对应Xbox LIVE，如果不上网的话对游戏通关和取得成就有影响吗？

A：没有任何影响！上网只是可以下载东西，以及进行网络对战而已。

Q：网络对战有什么优势？

A：部分试演会必须在网络对战时才能选择，而玩家取得的FANS数也可以更新到网上进行排名。更重要的是，网络对战带来的紧张刺激感是单机游戏时无法比拟的。



Q：我已经连入了Xbox LIVE，但为什么不能参加网络对战？

A：只有金会员才能参加网络对战。另外还要在オプション中把试演会选项改为オンライン。

Q：为什么我在卖场找不到可以下载的东西？

A：只有日本帐户才能下载本作的相关内容。

Q：所有的下载内容都是要收费的吗？

A：目前官方共推出了4批下载内容，第1批中有两件服装和1个主题是免费的。

Q：我看到所有的下载内容都需要100多M，这样的话我的硬盘怎么装得下？

A：100多M就是该下载内容的总容量，当玩家将文件下回到硬盘后，付费后获得的只是一个解锁程序，瞬间就可以得该项内容了。

Q：下载的服饰都是离线游戏中拿不到的吗？

A：从第3批下载开始，卖场开始提供一些在游戏中可以拿到、但出现几率超低的服饰下载。注意即使玩家已经拥有了该项服饰，在下载时也不会给出特别的提示。请自行去游戏中确认。



Q：下载的服饰对游戏很有帮助吗？

A：目前已知1000点售价的校服和体操服是游戏中能力加成最高的服装。不过和小小的能力加成比起来，还是养眼度更为重要。

Q：为什么我始终收不到偶像们发来的邮件？メール里永远是空的。

A：你必须在卖场中买下各位偶像的Email地址后才能收到邮件。邮件对于游戏攻关很有帮助，一个也才200点，建议买下。

基本常识



社长：恭喜你成为我765事务所的新制作人！首先你需要确定制作人的姓名。
P：决定了，就叫P！
社长：是PRODUCER的第一个字母吗？好的！不过决定之后就不能更改了。
P：什……什么！那我如果想换名字的话岂不是要砍档重来？
社长(无视)：之后是决定游戏开始的月份。这个没有什么影响。
P：先选4月吧……咦，她是……？
社长：她是偶像候补生天海春香，可以算是主人公。今天她会讲解基本内容。
P：什么叫可以算是主人公？
社长：因为进入游戏后光标的默认位置就是春香。
春香(脸红)：社内有很多比我厉害得多的前辈在，主人公什么的玩笑可千万不要开啊！
社长：不过在《偶像大师XENOGLOSSIA》里，春香可是不折不扣的主人公哦！
P：《偶像大师XENOGLOSSIA》是什么？
社长：《偶像大师XENOGLOSSIA》是由Sunrise制作的动画，里面可是有我们《偶像大师》游戏里的全体成员哦！
P：太好了！可以借助动画来了解游戏剧情啊。那么什么时候开始放映呢？
社长：这部动画已经于4月2日开始在日本播放了，不过动画的主题是美少女开机器人。
P：……这完全就是以游戏的原班人马去拍的一部特摄片啊！
社长：咳……总之在选定偶像之后，就要先与之见面说明来意，之后要为新组合取一个艺名。。
P：好的。接下来第一天要干什么呢？
春香：制作人，一周目的前三周行程是固定的。第三周就是试演会。
P：啊？这么快，我连系统都不熟呢。
春香：这次试演会就算败下阵来，也算合格哦！
P：这只是一周目的特别恩赏吧？
春香：二周目之后偶像们的偶像等级一出来就是F级，所以就不用强制参加这次试演会了。
P：明白了！那就赶快带我熟悉系统吧！

游戏目的

本作的游戏时间是一年，也就是52周。52周的时间结束之后，就会进入最后的结局。玩家要在这52周的时间内为自己培育的偶像们拉到足够多的FANS，这样就能让偶像们的影响力不断上升，游戏最后的结局也是依影响力而定。

吸引FANS的主要方法是参加试演会，只要能在试演会上脱颖而出，就可以将来参加试演会的人吸收为自己的FANS。而要想在试演会上获胜，除了临场发挥之外，还受能力、情绪和"炸弹"这3个因素的影响。具体情况会在后面解说。

画面情报

①组合名
②能力等级
③炸弹个数
④情绪槽
⑤能力圈



每周流程

本作是以周为单位来施行命令的。玩家每周可以选择1次指令，也就是说玩家共有52次选择指令的机会。而每周可以选择的指令基本上是相同的。下面先让我们来看看每周的基本流程。

清晨
1. 显示时间及剩余周数
2. 与偶像们会话
3. 社长报告最新流行情报
4. 更换服饰或歌曲
5. 决定当日的行程，共有营业、レッスン、オーディション、休む4个选项。
6. 按照选定的行程行动

夜晚
7. 报告FANS人数变动情况
8. 查看偶像等级
9. 检查FANS送来的礼物
10. 收到偶像们发来的短信



除了因偶像们情绪过低导致发生当周活动取消的事件之外，每天的流程不会有什么变化。不过如果决定当日行程时选择休む，会跳过夜晚的环节。而收短信环节必须要在Xbox LIVE卖场买下偶像们的Email地址后才会出现。

事务所等级

游戏中的事务所其实也是有等级设定的。根据玩家的游戏时间，事务所的等级就会不断上升，最多有3次升级机会。但事务所等级提升之后，除了会更加气派、更加好看之外，没有什么别的实际用途。不过事务所升级的第2天清晨，会发生询问偶像们事务所变化的事件。事务所等级同样可以在通关后保留，也就是说相关的升级事件只能看一次，这点有些可惜。



偶像等级

游戏最后的结局是依组合的影响力而定，而衡量影响力的标准就是偶像等级(アイドルランク)。提升偶像等级的条件就是FANS人数达到指定值，不过最后的3个等级还有附加条件。

等级	必要FANS人数	备注
ランク外	0	一周目限定。
ランクF	1000	二周目以后的初始等级。
ランクE	10000	—
ランクD	100000	—
ランクC	300000	—
ランクB	700000	需要通过歌、舞、美3个道场。
ランクA	1000000	需要通过VISUAL MASTER、DANCER MASTER、VOCAL MASTER。最佳结局必须条件。
ランクS	1500000	需要通过SUPER IDOL。没有升级对话。

试演会流程

当周行程选择オーディション
选择要参加的试演会
评委向选手提问
制作人与选手的会话
公布试演会规则
试演会开始
试演会结果发表

成功：参加电视演出
失败：直接回家



常见用语对照表

アイドル	偶像，IDOL
プロデューサー	制作人，PRODUCER
ユニット	组合，UNIT
イメージ	能力，IMAGE
テンション	情绪，TENSION
レッスン	课程，LESSON
オーディション	试演会，AUDITION
休む	休息
アピール	表现，APPEAL
ナイスアピール	完美表现，NICE APPEAL
思い出アピール	回忆表现，俗称"炸弹"
ボーカル	唱歌，VOCAL
ダンス	跳舞，DANCE
ビジュアル	形象，VISUAL
パーフェクト	完美，PERFECT
グッド	好，GOOD
ノーマル	普通，NORMAL
バッド	差，BAD

数据解说



如月千早
Chihaya Kisaragi

？？？：社长，有很多人打电话过来反映，说他们的X360在放入《偶像大师》游戏光碟之后，会出现读碟错误的情况。
社长：啊，他们一定玩的是D版。
P：咦，D版不能玩吗？
社长：最早一批D版有挑光驱的毛病，比如韩版机和部分日版机就无法识别。不过后来D版商又推出了一批新的D版，就支持所有型号的机器了。
P：那Z版不挑机器吧！
社长：这个自然！所以，请支持正版！
P：对了，这位御姐是……？
社长：我来介绍一下，这位是如月千早小姐。
千早（面无表情）：您就是刚刚加入的制作人吧，您好！
P：哇，千早小姐的大名，就连我这个菜鸟也听说过呢。你的代表曲《苍之鸟》真的很好听！
千早（微微脸红）：多谢夸奖。
社长：千早的VOCAL值是敝社所有偶像中最高的一个，因此有着"歌神"之称。
P（无视社长）：我还听过你翻唱的《鸟之诗》，唱得非常不错！我想初玩游戏的人选择你的人一定不少。
社长：不过千早的性格孤僻，情绪极难把握，初学者用起来非常危险。
（千早表情一僵。）
P：我先看看资料……原来千早小姐只有15岁啊！咦，72……
（千早面露杀气。）
P：72cm的话，是所有人里的最小的吧，比那两个12岁的小妹妹也小呢。
社长：咳……制作人太不应该了，怎么能当面揭人家的短呢！
千早（暴怒）：再曰胸部则杀之！
P：果……果然很危险啊！
社长：其实千早小姐是一位很有魅力的明日之星，她的故事也是非常感人的。因此千早的人气也是相当高的哦！

能力&能力等级

对于偶像组合来说，能力(IMAGE)无疑是最重要的数据。在游戏中偶像的能力被分为三个部分：VISUAL、VOCAL和DANCE，我们可以按照字面上的意思将其译为形象、唱歌和舞蹈。根据这3个部分加起来的值，游戏会评出能力等级(IMAGE LEVEL)，即综合能力越高，能力等级越高。能力等级的上限是16级，评价是"偶像之神"。

游戏中会以一个圈来代表当前偶像组合的能力，我们称之为"能力圈"。其中红色为VOCAL，蓝色为DANCE，黄色为VISUAL。大家可以看到，同一个能力又分为深色部分和浅色部分。这两种能力是有差别的，其中深色部分为基础能力，浅色部分为附加能力。基础能力指的是偶像们通过上课训练而增加的能力，而附加能力则是服饰、歌曲等增加的能力。

在试演会上偶像们的表现以及能力等级都只与综合能力有关，所以基础能力和附加能力没有区别。不过如果在试演会上胜出，就可以上电视进行表演。此时如果基础能力过低的话，在表演时就很容易出现失误。失误时画面上会覆盖着一层彩色雾气，从雾气的颜色可以看出失败的原因，比如蓝雾就表明需要苦练DANCE。

影响能力的因素非常多，这些会在后面详加解说的。





制作人等级

对于充当制作人的玩家来说，游戏同样设定了制作人等级这项数值。制作人等级会随着玩家通关时取得的评价而上升。制作人等级是可以在通关后保留的，不过在达到高等级之后，如果在下一轮游戏中拿到低评价，制作人等级有可能下降。制作人等级上升后，在指导新的组合时偶像们的能力也会提升。

除去等级升到2、3、5、10级时的特别奖励外，等级达到多少级，就可以同时指导多少名偶像。等级到达最高的10级时，便可以同时指导全部10名偶像。但一个组合最大只能有3人，已加入其他组合的偶像也不能重复选择。

在查阅各等级的升降级条件时需要注意的是，8级和9级的升级条件还要加上全部角色通关这一条。而7级时如果取得A以上的评价但未将全部角色通关，则只会升1级而不是2级。

等级	奖励	升降级条件
Lv1 见习い	无	评价E-以上升1级，B以上升2级。
Lv2 驱け出し	可以选择2人组合	评价D-以上升1级，B以上升2级。
Lv3 新米	可以布置演出情况	评价D以上升1级，B以上升2级。
Lv4 ふつう	无	评价D+以上升1级，A以上升2级。
Lv5 中坚	可以选择3人组合	评价C-以上升1级，A以上升2级。
Lv6 敏腕	无	评价C以上升1级，A以上升2级，D以下降1级。
Lv7 卖れっ子	无	评价B以上升1级，A以上升2级，C以下降1级。
Lv8 超卖れっ子	无	评价A以上升1级，C以下降1级。
Lv9 アイドルマスター	无	评价C+以上不变，C以下降1级，A+以上升1级。
Lv10 真アイドルマスター	解开对应成就	评价C+以上不变，C以下降1级。

属性和流行属性

偶像组合的3种能力中，最高的1种能力决定了组合的属性。比如VISUAL最高的话，那么该组合就是VISUAL属性。如果有2种或3种能力一样且为最高，那么就按VOCAL＞DANCE＞VISUAL的顺序来决定。

流行属性则指的是演艺界的属性。演艺界各种属性的偶像组合数量是随机变动的，数量最高的组合就代表着演艺界的属性，也就是流行属性。如果玩家连上Xbox LIVE的话，会根据当前全世界所有玩家的属性来决定流行属性。



服饰和歌曲与偶像组合的能力一样，也有属性设定。由于这两项增加的实际数值是无法得知的，故玩家可以借其属性来得知大致情况。如果服饰和歌曲的属性与流行属性一致，那么除了服饰和歌曲的基础数值外，还会额外增加一些能力。

当玩家培育的偶像组合与流行属性一致时，在试演会时将更占优势，胜出后增加的FANS数量也会更多。在没有特殊规则的时候，如果能得到代表流行属性的评委的好评，就可以获得5颗星；第二流行属性的评委的好评为3颗星，第三流行属性的评委的好评为2颗星。也就是说，中间审查时每位角色的满分为10颗星，一场试演会最多可拿30颗星。当然拿满分是很困难的，所以争取流行属性的评委是非常重要的。相反地，如果在某方面拿到最后一名，那么无论当前流行情况如何，都会被扣1颗星。





情绪



秋原雪步 Yukiho Hagiwara

P：美少女发现！哇，这种邻家小妹的TYPE，正合我意呢！

？？？（害怕）：……社、社长，救……救……

P（大受打击）：我长得这么像坏人吗……

社长：这位也是敝社的明日之星——秋原雪步。雪步很怕生人的，尤其是陌生男子。

P（信心恢复）：……你好，我是你的制作人。

雪步：请……请……多……指……教……

社长：今天就由雪步来告诉你关于情绪的知识。

P：情绪这种小东西，就不用专门划出一块来专门讲解吧！

社长：这样说吧，情绪对于游戏的所有方面都有影响，绝对不容忽视！

P：哇，这么说来要保持偶像们的高情绪是很重要的一件事了！

社长：这倒不一定，比如在上课的时候情绪低反而更有利。另外在选人画面中可以看到CHARACTER这项数值，这项数值代表着各角色的能力衰退时期。此项数值越高，能力衰退的时期越晚，成长起来也就越有利。

P：我看看……雪步小姐的这项数值非常高啊，不过其他能力真是低……

社长：仔细比较一下就可以看出来，一般能力越强的人，衰退期就越早。而能力很低的人衰退期往往会很晚。

P：我明白了，这就是所谓的游戏平衡性吧！不然像雪步这样能力这么差劲的就没人用了……

雪步（坚定地）：雪步会加油的！

P：怎么突然间想变了个似的？

社长：雪步只是不善于与人打交道而已，只要能够以心去打动她，就能让她的才能完美地表现出来！

基本知识

情绪（TENSION）是游戏中非常重要的数值，在画面右上方的情绪槽可以看到当前状况。情绪槽共有4种颜色，桔色为高，黄色为中，蓝色为低，进入情绪不减的爆发状态时会变为红色。

提高情绪的最简单方法就是会话。会话这项工作，在游戏的每天早上都会进行，每次都会出现3个答案供玩家选择。根据玩家的选择不同，会有成功、普通、失败3种结果，从音效可以听出结果。成功会提高情绪，失败会降低情绪，普通的话除了弥生、亚美＆真美会提升外，其他人都不会有变化。注意每次会话的答案都是完全随机的，没有任何规律可寻。

在试演会开始前同样有两次会话机会，一次是评委提问，另一次是制作人鼓励。评委会从在场的玩家中随机挑选一位进行提问，如果玩家是下线游戏，或是只有玩家一人参加试演会（对手都由CPU担任），那么就固定为玩家。这两次会话机会的答案有规律可循，但由于计算方法过于复杂，所以还是将其也看成随机的吧！

情绪的主要影响

高	使用炸弹时GOOD占75%（12个中占9个）
	试演会时的表现值为1.15倍
	试演会时完美表现的指令输入时间延长
	上课时有可能出现偷懒的情况
	部分课程可能临时停业
	得到礼物的几率下降
中	使用炸弹时GOOD占50%（12个中占6个）
低	使用炸弹时GOOD占25%（12个中占3个）
	试演会时的表现值为0.9倍
	试演会时完美表现的指令输入时间变短
	有可能发生当周活动取消的事件
	上课时有可能出现加练和奖励课程
	得到礼物的几率上升，并有可能同时拿到两个礼物

提高方法



除了会话这种随机方法外，还有方法是必定可以令情绪上升的，具体如下：

决定当周行程时选择休む	全角色情绪变为高
偶像等级上升	全角色情绪变为高
当周活动取消	取消活动的角色情绪变为中
普通试演会合格	全角色情绪上升1个阶段
特别试演会合格	全角色情绪变为高
祭典试演会合格	全角色情绪变为高
进入爆发状态	全角色情绪变为高且不减
收到FANS来信	收到信的角色情绪上升1个阶段
祭典结束	全角色情绪变为高

那么是不是提高情绪的方法就只由以上这些了呢？当然不是。以上给出的只是全员共通的方法。由于各人的性格大相径庭，在玩家采取不同的行动时也会有不同的结果。比如换新服装时，春香、弥生、伊织、真、亚美＆真美、美希会上升，千早、律子会下降，梓和雪步没有变化。而在上升的6名角色中，每人上升的幅度也有所不同。同样的，造成情绪下降的因素也有很多很多。

不同行动对不同角色的影响是很意思的，具体情况会在后面的各角色分析中详解。

爆发状态

游戏中满足特定条件后会进入爆发状态，爆发状态的特征是能力倍增且情绪不减。处于爆发状态时，偶像们的身上会闪着星星，同时情绪槽和能力图发光。

造成爆发状态的原因是收到特定短信。不过玩家需要在Xbox LIVE卖场买下了偶像们的Email地址，这样才能收到偶像们发来的短信，而在收到短信时就有一定几率会出现爆发状态（出现时会有特别的音效），俗称“短信爆发”。

尽管短信爆发只能维持一周，但由于可以反复出现，所以相当实用。当然这代价就是得花钱去买了，好在一个Email地址也不算贵，所以如果想在游戏时轻松一些的话就毫不犹豫地买下来吧！

通往S级之路

从此到攻略结束还有20多页，我想很多人大概都等不及看完就准备挑战S级了。考虑到这一点，现在就为大家披露最高等级的达成心得。

对于初学者来说，能让自己的偶像达到最高的S级无疑是比较困难的。由于初期没有强力的服装和饰品（肯花钱买的人除外），再加上刚开始游戏中只能建1人组合，难度之高是显而易见的。故一周目时不建议玩家以S级为目标。

首先让我们来分析一下达成S级的条件。要想达成S级，除了要有150万FANS，还要通过3种道场和3种MASTER试演会，外加SUPER IDOL试演会。这7个试演会要占去7周时间，由此带来的FANS数为33万人。为了轻松取得告别演出的成功，我们还需要8周时间搞营业（第1周固定为营业），而营业带来的炸弹对于参加试演会也同样是很有帮助的。这样算下来的话，还剩37周时间和117万FANS，平均一周要拉来3.1万名FANS。

一周3.1万名FANS的目标很简单，不少试演会都是5万人起的，不过这样的试演会往往对偶像等级有要求，初期根本不能参加。这样一来的话，如何在初期快速提升偶像等级便是重中之重。分析一下就可以发现突破口是以下3个试演会：

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数
MAKE DOG	3	试演会胜率20%以下	5万5000人
LONG TIME	1	活动25周以上	10万人
ルーキーズ	1	活动13周以内	3万人



最佳方案就是先拼命上课，能力够了之后先参加MAKE DOG（因为没参加过试演会，胜率自然为0%，不过必须在线参加），再参加ルーキーズ，加上自然增长的FANS数，偶像等级达到D级没有问题。加上这3场的话，我们还有34周时间和98.5万FANS。假设再用十周时间上课，平均每周拉来4.1万名FANS就可以了。只须全参加5万人级别的试演会，肯定可以轻松达成。

营业



高槻弥生

Yayoi Takatsuki

P：社长，能不能推荐一位适合新人上手的偶像啊？

社长：刚开始的春香就挺不错的啊，除了对话时笑料百出之外。

？？？：社长早，制作人先生早！

社长：弥生你也早！你来得正好哦，我们刚说到初学者的问题，最适合的人选就出现了。

弥生：哗，真的吗？大家都很喜欢弥生吗？弥生一定要好好努力！

P：不过，资料上弥生的数据好像很低啊！

社长：弥生虽然开始能力不足，但是情绪方面非常好管理，衰退期也来得很迟。正所谓勤能补拙，有了这个优点其他都不是问题。

弥生：嗯，弥生会很努力的！

社长：无论是街机上还是LIVE上，用弥生的高手都很多。

P：这个"用"字好像……

社长：而且弥生的ハイタッチ很有人气哦！

P：什么パイタッチ？

社长：不是パイタッチ(pie touch)，是ハイタッチ(high touch)！ハイタッチ是弥生在参加营业和试演会之前的动作，因为看起来很有活力，所以很受玩家好评。

P：明白了，那パイタッチ是什么意思呢？

社长：咳……这个……就是在营业时，有时会出现触摸偶像的场合，很多玩家会居心不良地触摸胸部，这种行为就被称为パイタッチ。

P(拿出游戏端详封面)：难怪对应玩家年龄是15岁以上啊！

社长：有时候这种行为反而会增加好感度哦！至于为什么叫パイタッチ，请自行联想。给点提示：街机版会加好感度的有弥生、千早。

弥生：那个……被制作人摸就会更受欢迎吗？那弥生还要更加努力！制作人请多多关照！

P(鼻血长流)：我算是明白弥生大受欢迎的原因了！

何谓营业

营业这个词看起来似乎和偶像活动没什么关系，其实游戏中营业的英文是PROMOTION，也就是活动。作为偶像，光是埋头苦练唱歌跳舞也是没有用的，一定要参加各式各样的活动才能提高人气。不过游戏中营业的意义主要有三个：一、影响情绪；二、赚取炸弹；三、促进制作人与偶像们的感情，从而影响结局的评价。

游戏中95%以上的剧情都是在营业中表现出来的，如果想多了解一下偶像们，就一定要多搞营业。每次选择营业后，会出现4种活动供玩家选择。这些活动是随机出现的，不过部分活动有偶像等级和时间的限制，错过的话就没有了。另外在偶像等级提升后的第一周选择营业的话，只有升级对话一项可以选择，S级没有升级对话。



营业评价

营业的每个活动都会有2～3次选择的机会，根据玩家的选择不同，营业结束后的评价会有PERFECT、GOOD、NORMAL、BAD4种评价，并获得一定数量的炸弹作为奖励。具体情况参见下表。对于结局评价的影响会在后面介绍。

	高情绪	中情绪	低情绪
PERFECT	5个	3个	3个
GOOD	2个	2个	2个
NORMAL	1个	1个	1个
BAD	0个	0个	0个

由于要牺牲一周时间来进行营业，所以大家当然要以PERFECT为目标。每次选择时出现的选项都是固定，而每次选择的正确答案也是固定的，所以我们可以用存档读档来保证正确。

不过需要注意的是，活动的出现却是随机的，这次选择营业时也许上次那个活动就不见了。另外选项和答案虽然固定，不过选项的位置可不是固定的，也就是说玩家要记住正确答案的内容，而不是位置。

对于触摸偶像的场合，需要将光标移向指定位置再按A键即可完成触摸，不过有时需要玩家按住A键不放然后转动方向不断触摸。触摸时由于选择过多，单凭自己尝试的话很有难度。

炸弹

看到这里想必大家已经对"炸弹"这个词充满好奇了。炸弹的正确名称是思い出アピール(回忆表现)，是制作人利用与偶像们生活的美好回忆来提高表现的手段。使用思い出アピール时，可以令3项评价都大幅上升，但每场试演会只能使用3次。因为它数量有限、威力大，很像STG中救命的炸弹，所以在玩家中有着"炸弹"之称。

获得炸弹的惟一方法就是营业。在使用炸弹后，会出现一个快速滑动的轮盘，玩家要按A键将其停止。如果停在GOOD上，炸弹就能发挥威力；如果停在BAD上，不但炸弹无效，而且会倒扣评价。不按或按得过早同样算BAD。当偶像们的情绪高昂时，GOOD的数量要远远大于BAD，这样难度也会下降。多人组合时，炸弹数量是共通的。任何一名成员取得的炸弹，全部成员都可以使用。

祭典

祭典是一种特殊的营业。每年3月、6月、9月和12月，在SPEICAL 2的试演会名单中，会出现特别的祭典试演会。(祭典试演会的要求请参见下表)通过祭典试演会后，便取得了参加祭典的资格，不过此时FANS数不会大量增加。之后到该月的第5周，选择营业的话就可以正式参加祭典了。



祭典不是试演会，所以玩法也大相径庭。祭典全部由炸弹来决定胜负，此时的炸弹数量与平时积累的无关。使用炸弹成功会增加成功率，失败则会倒扣成功率，成功率达到指定目标之后便算过关，这时FANS数才会加上来。如果能升到最高等级，则FANS数还会额外增加一部分。如果想参加全部祭典，那么游戏开始的月份就有讲究，因为每个祭典都有能力等级的要求。



四大祭典一览

祭典名称	名额	能力等级要求	FANS数	特别规则
春祭りアイドルスペシャル	1	9级以上	7万人	没有中间审查，不显示评委的兴趣值
サマーフェスティバル	1	11级以上	8万人	没有中间审查，不显示评委的兴趣值
秋の大感謝祭スペシャル	1	10级以上	7万人	没有中间审查，不显示评委的兴趣值
輝け！アイドルマスターグランプリ	1	12级以上	9万人	没有中间审查，不显示评委的兴趣值

课程



P：今天我想挑战一下多人组合，社长给点建议吧！

社长：喔！多人组合，付出的努力也要成倍增加哦！我让公认的最佳多人组合成员律子给你解说吧！

律子：社长好，制作人好！

P：（眼镜娘果然不愧是美少女游戏必备的TYPE……）你好！关于多人组合，还请多多指教。

律子：多人组合由于可以将初期能力高的角色和衰退期晚的角色编在一起，所以在能力方面比起单人要占很大优势。

P：太好了，我得赶快提升我的制作人等级了！

律子：不过多人组合时虽然可以一起参加试演会，但是每天会话的对象以及最后的结局对象都是与制作人好感最高的人。

P：原来如此！那么能力、情绪和炸弹怎么算呢？

律子：能力和炸弹是共通的，不过情绪是分开算的。多人组合时最困难的一点就是控制情绪。

P：那难道要不停地换人搞营业来调动情绪？

律子：制作人有所不知。营业时只能从中挑选1人进行，营业时未被选择的人情绪会狂降。

P：……这怎么办，难道逼我天天参加试演会取胜？

社长：所以律子的优势就出来了。律子的能力不弱，情绪方面虽然容易跌但幅度很低，可以放心选择。

P：也就是说，多人组合中即使无视她，不将她选为会话对象，也不用过于操心她的情绪对吧？

社长：没错！律子的"最强路人娘"之称不是浪得虚名的！

律子（眼镜闪光）：社长真会说笑……

社长（冷汗）：你喜欢制作人跟你起的这个外号吗？

P：社长，做人要厚道……

基础知识

正如前面所说，课程的作用是增加基础能力，并可以影响情绪。基础能力就是能力圈上深色的部分，它对试演会胜出后的电视表演有影响，数值越高就越不容易出现失误。不过基础能力是有上限的，基础能力最多只能达到能力圈的一半，之后即使再上课也不会提升。

偶像们可以上的课程有5种，分别是歌词、ダンス、表现力、ボイス、ポーズ，每种课程提升的能力都有所不同。每种课程都有6个课时。

一般说来，偶像们的情绪越高，对游戏就越有利，但在上课时却正好相反，低情绪反而会更加有利。当偶像们的情绪处于高阶段时，会有部分课程停止营业（可以用反复读档来调整），在上课时还有可能出现偷懒的情况。出现偷懒的情况时，最后1个课时会被取消。如果是3人组合时按2：2：2来分配6个课时，有可能出现每人都跳掉1节课的情况；而当偶像们的情绪处于低阶段时，有可能出现加练的情况。出现此情况时，会增加2个课时。此外低情绪时课程的起始难度会上升，这样圆满完成之后的奖励也会上升。

另外当偶像们的能力等级很低时，在傍晚有可能出现补上6节课的情况，被称为奖励课程。奖励课程的出现几率与情绪也有关系，低情绪时出现几率上升。

课程评价

每个课时结束时，电脑都会根据玩家的表现来给出从A到E的课时评价，其中A最高，E最低。而根据6个课时的表现之和，最后的课程评价会有PERFECT、GOOD、NORMAL、BAD4种。

玩家在每个课时都拿到A，也不一定能取得最高的PERFECT课程评价，这是因为课程评价是根据玩家的总得分来决定的，而每个课时的得分受课时评价和难度影响。难度在游戏中不会显示出来，每次课程的起始难度是由偶像等级和情绪高低而决定的，简单的说，就是偶像等级越高、情绪越低，起始难度也就越高。然后在课时中拿到A或B评价时难度会上升1级，拿到C评价时难度不变，拿到D评价时难度会下降1级，拿到E评价或课程失败时难度会下降2级。



根据玩家的课程评价，偶像们的能力也会有不同程度的增加。不过偶像们的成长率同样是不同的，这导致同样的课程评价对不同的偶像提升的能力也不一样。选人画面时各角色的初期能力即可视为成长率。

课程心得

对于多人组合来说，如果想让课程体现出最大的效果，就要让成长率最高的角色在低情绪的情况下独占6个课程。可惜游戏会用情绪值来限制玩家，低情绪时会随机出现活动取消的情况，而且似乎不能用反复读档来取消。而如果不保证一名角色最低2个课时的训练量，该角色的情绪也会下降。所以这只是理论心得。

下面介绍真正实用的心得。在上课时如果按START键暂停的话，课程当然也会跟着暂停。虽然暂停画面中会有很大的菜单挡住游戏画面，不过只要切换窗口还是可以看到课题的。利用这个暂停大法就可以取消时间限制、悠哉游哉地拿高评价了！

表现力レッスン（表现力课）

效果：VISUAL大上升

玩家要操纵自己的图形去接触指定颜色的图形。由于目标会不断移动，所以用暂停大法完全没有帮助。此项课程考的是玩家的反应以及先读，高难度下要连续接触两个图形，难度不小。



ダンスレッスン（舞蹈课）

效果：DANCE大上升

这大概是规则最难理解的课程了。屏幕上会有2～4个图形不断转动，图形的颜色和位置同样对应X360手柄的A、B、X、Y4个键。当图形旋转到与示例方向相同的角度时，图形就会发光，此时就要按下对应的键。得分只与完成的时间有关，按错没有影响。此项课程也可以用暂停大法来辅助，因为图形发光后立刻按下对应的键还是有点难度的，不过立刻按下START键就没什么问题了，之后就在想好后再出手吧！

ボイスレッスン（演唱课）

效果：VOCAL中上升，DANCE小上升。

画面上会出现若干音符，音符的颜色对应X360手柄的A、B、X、Y4个键。当光标移动到音符时按下对应的键就可以得分。当光标移动到音符中央时按下正确的键可以拿到最高分，按错、早按、晚按会减分。可以用暂停大法来帮助记忆按键。



歌词レッスン（歌词课）

效果：VOCAL大上升



电脑给出的歌词中，有一至两处字被调换了，玩家要在最短时间内将其换回来。由于有暂停大法，所以基本上没有什么难度，找到答案后从容换回来就可以了。但本项课程拿A的难度很高，即使用暂停大法也需要以极快的速度输入才有可能拿到A。

ポーズレッスン（造型课）

效果：VISUAL中上升，DANCE小上升。

规则简单的记忆游戏。只要记住开始的方向键顺序，之后根据电脑给出的顺序输入对应的键位即可。当问题提出后，在最短的时间内输入正确的键位，就可以拿到最高分。玩家可以用暂停大法来赢得思考时间，想好答案后再解除暂停作答。

试演会其一



三浦梓
Azusa Miura

P：社长，我突然想到一个很严重的问题。
社长：什么问题？
P：这个游戏里，有没有恋爱成分？
社长：嘿，一年时间已经很紧了，还想谈场轰轰烈烈的恋爱？
P：人之常情嘛！美少女游戏如果没有恋爱要素，那就有如烧菜不放盐啊！
社长：经过一年的朝夕相处之后，制作人和偶像之间难免会产生深厚的感情，看成爱情倒也合情合理。
P：不行，我希望以结婚为前提进行交往！
社长：你小子要求倒也不低，不过我们的偶像们年龄都很小，你可别监守自盗啊！出问题的话你可要负法律责任。
P(不死心)：那有没有年龄大一些的偶像？
社长：那就非今天要来的三浦梓莫属了。
(这时一位小姐走进了办公室。)
梓：哎呀，让两位久等了，真是失礼呀！作为赔礼，今天由我来介绍试演会的情况吧！
P：(哇，治愈系的美女呀，又是大姊姊型，太中意了！)
梓：试演会是游戏的重头戏，一天是介绍不完的，现在先由我来介绍试演会的种类！
P(在纸上一挥而就)：好！好！请多指教！我已经为你策划了一系列活动。
梓(接过行程表)：全是拍摄写真集吗？
P：当然！为了最大限度地表现三浦小姐的身材——啊不——魅力，这可是最重要的环节。
社长：三浦小姐的情绪同样很好管理，也是多人组合的优秀成员哦！
P：没错，这样还可以大幅提升多人组合的平均上围呢！
社长：咳……三浦小姐的最佳结局肯定对你的胃口哦……
P：严禁剧透！！！

Rookie(只有初学者才能参加的试演会)

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
TEH DEBUT	3	一周目限定	1000人	一周目教学专用
IDOL X	4	偶像等级F	4000人	–
歌っていいとも?	3	偶像等级F	5000人	–
HOP JAM	3	偶像等级E～F	6000人	–
Star of rookies	1～	偶像等级E～F	7000人	拿到13颗星的人必合格

National(IDOL VISION是随机出现的。)

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
RHYTHMIX	3	能力等级6以下、偶像等级A～D	2万人	–
发掘！アイドル大辞典	3	偶像等级A～D	2万5000人	–
Dancing Bomb	2	偶像等级A～D	3万人	–
LOVE LOVE LIVE！	1	偶像等级A～D	5万人	–
IDOL VISION	3	能力等级9以下、偶像等级A～D	2万5000人	–
	2	偶像等级A～D	3万人	–
	2	偶像等级A～D	5万人	–
	1	偶像等级A～D	7万人	–

Local(4种NEW BE@T只会随机出现1种。)

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
おもいつきりアイドル	2	能力等级6以下、偶像等级E～F	1万人	–
アイドルの泉	3	偶像等级E～F	2万0000人	–
歌ウンジャTOWN	2	能力等级7以上、偶像等级E～F	3万人	–
NEW BE@T	3	能力等级4以下、偶像等级E～F	7500人	–
	3	能力等级5以下、偶像等级E～F	1万2500人	–
	3	能力等级6以下、偶像等级E～F	2万5000人	–
	1	偶像等级E～F	4万0000人	–



试演会的种类

试演会的种类不止一种，每种试演会的参加要求、到场人数、合格名额都会有些微区别，部分试演会更是有特殊规则。这些试演会被归纳到6大类中。其中SPECIAL 3必须玩家连上Xbox LIVE，且为金会员时才能参加。

SPECIAL 1、2的试演会一旦通过，就不能再参加了。每一大类中出现的试演会种类是随机的，可以用不断换页来让自己心仪的试演会出现。但像祭典这种有时间限制的试演会是刷不出来的。

确定要参加的试演会后，还需要等报名时间结束才能开始。对于没有自信或是想寻找特定对手的人来说，可以在报名截止前再加入。如果时间结束但报名的玩家不满6人时，空出的名额将会以CPU代替。



Special 1(歌姬乐园会对参加者的性格提出要求，且要求会随机变化。)

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
ルーキーズ	1	活动13周以内	3万人	没有中间审查
TOP×TOP！	1	试演会胜率100%	5万人	中间审查后看不到自己的暂时排名
歌姬乐园	1	能力等级7以上+性格要求	5万人	第6名★−3
DANCE MASTER	1	能力等级8以上	5万人	ダンス★×5、ビジュアル★×3、ボーカル★×2
VISUAL MASTER	1	能力等级8以上	5万人	ビジュアル★×5、ボーカル★×3、ダンス★×2
VOCAL MASTER	1	能力等级8以上	5万人	ボーカル★×5、ダンス★×3、ビジュアル★×2
HIT–TV	1	能力等级10以上、试演会胜率70%以上	5万人	只有第1名才能获得★
カラフルメモリーズ	1	炸弹15个以上	5万人	评委的初始兴趣值只有一半
LONG TIME	1	活动25周以上	10万人	看不到评委的兴趣值

Special 2(四大祭典出现条件参见前面的介绍。)

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
舞道场	1	能力等级7以上	2万人	ダンス★×5、ビジュアル★×3、ボーカル★×2
美道场	1	能力等级7以上	2万人	ビジュアル★×5、ボーカル★×3、ダンス★×2
歌道场	1	能力等级7以上	2万人	ボーカル★×5、ダンス★×3、ビジュアル★×2
春祭りアイドルスペシャル	1	能力等级9级以上	7万人	没有中间审查，不显示评委的兴趣值
サマーフェスティバル	1	能力等级11级以上	8万人	没有中间审查，不显示评委的兴趣值
秋の大感谢祭スペシャル	1	能力等级10级以上	7万5000人	没有中间审查，不显示评委的兴趣值
輝け！アイドルマスターグランプリ	1	能力等级12级以上	9万人	没有中间审查，不显示评委的兴趣值
SUPER IDOL	1	能力等级13以上、道场3种已合格	12万人	–

Special 3(必须要联上Xbox LIVE，玩家为金会员，且在オプション中设为试演会在线进行时才会出现。)

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
星取物语	1	无	2万5000人	评委的兴趣值不会减少
今夜は归さない！	3	无	3万人	评委的兴趣值容易减少
フタリダケ！	1	二人组限定	5万人	中间审查后看不到自己的暂时排名
トリオシカ！	1	三人组限定	5万人	中间审查后看不到自己的暂时排名
ノーメモリーズ	1	无	5万人	不能使用炸弹
MAKE DOG	3	试演会胜率20%以下	5万5000人	–
今夜は归らない！	1	无	5万5000人	评委的兴趣值不会减少
オンリーメモリーズ	1	炸弹20个以上	6万人	只能用炸弹决胜负，炸弹次数无限
キャラゲン！	1	固定角色+单人组限定	6万人	中间审查后看不到自己的暂时排名，流行属性随机

试演会其二



水濑伊织
Iori Minase

P：昨天听了一天的试演会介绍，还有一堆表格，记得我头昏脑涨啊。
（推门进入办公室。）
社长：怎么这么晚才来？
P：啊，对不起。对了，社长，你身边这位是。
？？？：真笨……啊，我是水濑伊织，制作人好！哈哈哈……
P：（好可疑）你好。今天由你来解说吗？
伊织：……哈哈哈，没错，还请制作人多加关照了。
社长：我先走了，你们慢慢聊。
社长（耳语）：你小心一点，伊织的父亲可是大富豪，我也不敢得罪的。
（社长掩门而去。）
伊织：那个谁，给我倒杯水来。
P：哎，怎么态度突然大变啊？你是双重人格？
伊织：喂，你小心一点啊，信不信我让社长炒了你？
P（倒来水）：请慢用——！
伊织：态度还算不错，水温也正好合适，算你合格。你既然是制作人，那么在今后一年内就要多努力了，连同仆人的份儿一起加油吧！
P：什么叫连同仆人的份啊，我……
伊织：吵死了，总之我的制作人也就是我的仆人，不许有意见！今天由本小姐跟你继续讲解试演会。
P：……昨天不是说过了吗？
伊织：真是自以为是的笨蛋！你以为试演会这么简单就能弄懂吗？让本小姐告诉你吧，试演会的取胜关键在于实力、发挥和战术，缺一不可！
P：（看来是遇上不讲理的大小姐了。）感谢伊织小姐专门为我进一步讲解试演会！
伊织（脸红）：你……你胡说什么啊！才不是为你这种蠢人专门讲解呢！只是社长的命令而已！
P：这不就是目前正流行的傲娇性格吗！
伊织：闭嘴闭嘴闭嘴闭嘴闭嘴——！

基础知识

本游戏的结局由偶像等级而定，而要想提升偶像等级，就需要大量增加FANS数。除去每天自然增加的FANS数外，参加试演会是增加FANS数的惟一途径。其重要性不言而喻。

试演会成功后的电视演出便是各位制作人检阅成果的时刻。此时你的偶像组合会换上你之前指定的服饰上台表演，当制作人等级达到3级后还可以自由编辑演出。在演出时玩家除了可以应援外，还可以拍摄照片，并将演出过程保存下来。不过游戏最多只能保存5张照片和1段影像，实在是太令人失望了。

如果偶像组合的课程练习不足，就有可能造成演出失误。而根据演出的结果，增加的FANS数也会略有变化。嫌麻烦或是不忍心看到失误的人也可以去オプション中将电视演出部分关掉，以节省时间。



评委的兴趣

如前所述，流行属性的好评为5星，等于另外两个属性的好评之和。照这样说的话，只要拼命提升流行属性，取胜几率自然就会大为上升。那么在游戏中是不是这样呢？答案当然是否定的。曾两次入选日本最佳街机游戏提名的本作，其对战性当然不会如此肤浅。

造出这一局面的原因在于试演会的3位评委有兴趣设定。3位评委分别对应着VISUAL、VOCAL、DANCE这三个方面，评委兴趣的多少显示在画面左方的人形标记之中。当选手在某一方面做出表现时，除了会按照能力拿到分数外，也会导致该方面评委的兴趣下降。当评委的兴趣减为零时，如果还有选手进行表现，该评委就会离场。评委离场之后，他之前所给的好评统统作废！如果能成功使用炸弹的话，可以令评委的兴趣得到回复。这也是惟一一种回复兴趣的方法。但如果使用炸弹失败的话，评委的兴趣会大幅下降。

正因为有兴趣设定，所以杜绝了全部选手一窝蜂地冲流行属性的可能，也令对战性大为上升。如果过于依赖某一属性，很有可能会因为其他选手将评委赶走而瞬间落败。相反地，好好利用这一特定也可以顺利翻盘。

战术举例

平衡型 以4：3：2来分配流行属性1、2、3位的表现机会，以拿到全部评委的好评为目标。在能力高时这么分配是比较保险的。

主攻型 以4：4：1来分配流行属性1、2、3位的表现机会，此法是以拿到流行属性1、2位的评委的好评为目标。如果玩家的流行属性对应能力太差，可改为5：3：1。

恶意型 以逐走流行属性的评委为目标。前两个阶段在流行属性2、3位上拿高分，第三个阶段全投入流行属性以赶走评委，必要时会要故意使用炸弹失败。成功的话可以以弱胜强。

试演会规则

试演会的胜负是由表现来决定的。一场试演会有27次表现机会，这27次表现机会又被平均划分为3个阶段，每次机会都以1个圆球表示。试演会开始后，圆球会随着歌曲的节奏而不断闪烁，表现机会出现时按下X、Y、B键就可以通过表现而得分。

试演会的审查以VISUAL、VOCAL、DANCE3个方面来决定。在表现时按X键为表现DANCE，按Y键为表现VISUAL，按B键为表现VOCAL。表现某个方面时，组合的该项能力越高，表现时取得的分数就越高。所以实力可谓决定试演会成败的第一因素。多人组合时可以同时表现多个方面，当然得分也会被按比例分配。

每隔9次表现机会，就会进行一次中间审查。中间审查时，如果该阶段内某个方面的得分之和在前三名之列，那么就可以得到在该方面评委的好评。评委的好评会以☆来表示，当试演会结束后，根据6位选手获得评委的好评多少，就会决出最后的名次。

不过VISUAL、VOCAL、DANCE3个方面的好评并不一样。在没有特殊规则的时候，流行属性的评委的好评为5颗星；第二流行属性的评委的好评为3颗星，第三流行属性的评委的好评为2颗星。如果在某方面拿到最后一名，会被扣1颗星。一场试演会拿满分30颗星是很困难的，所以争取流行属性的评委是非常重要的。

完美表现

每次表现时可以按键的时间接近两秒，在这段时间内输入指令的话统统有效。不过如果玩家按键的时机正好与歌曲合拍的话，获得的表现分数就可以增加10点，而且这10点同样会按情绪高低而增减。这就是现在要介绍的完美表现（ナイスアピール）。完美表现时画面上会出现偶像的特写镜头。在使用炸弹时同样可以达成完美表现。

完美表现的作用是不言而喻的。一场试演会27次表现机会下来，如果全部都能达成完美表现，那么等于是多了270分！不过每次表现的基本得分加上完美表现的奖励不能超过100分，也就是说算上高情绪的修正的话，一次表现的最高得分为115分。当偶像组合的能力达到最大时，在情绪为中的情况下基本得分是100分，如果不想浪费完美表现的奖励，就可以分配到其他方面去，不过在输入其他按键时同样要满足完美表现的时机。

完美表现完全取决于玩家对于歌曲的节奏掌握，游戏中出现的16首歌曲有快有慢，玩家要根据自身情况去熟悉掌握。另外也可以参照画面上圆球亮起的时机。推荐方法是玩家按照圆球亮起的时机不断按键，这样到输入指令时很自然地就可以变成完美表现了。再就是高情绪时完美表现的指令输入时间会宽松一些。

完美表现可以视为选手的现场发挥，是决定试演会结果的三大因素之一。



能力完全解析



菊地真

Makoto Kikuchi

P：终于送走了那位大小姐，不知今天会来什么样的人呢？

？？？：有没有人在啊？帮忙抬一下这个箱子！

P（抬头一看）：哇，好大一个箱子。嘿……还真沉。

（费劲将箱子抬入办公室，抬头一看。）

P：（咦，男生？）

真：你就是我的制作人吧？你好，我是菊地真！

P：（果然是女生。）好帅气的女孩——啊，你不会生气吧？

真（吐吐舌头）：没关系的，说实话我还以为会被当成男孩呢。

P：（还好没乱说话。）哪里哪里，你一定在女生里有很高的人气。

社长：真可是众多女孩子心目中的王子大人，还经常会收到女生情书的哦！

P（吓了一跳）：你从哪里钻出来的？

社长：真的舞蹈能力很强，情绪方面也很好管理——人才！

P：现在流行中性美，我也觉得真很有前途。好，决定了！我要将真培养成日本的李宇春！

社长：……这个再说吧，先说说今天的议题。

真：今天社长要我来介绍一些能力相关的东西。

P：能力不是已经介绍过了吗？

真：之前介绍的只是比较粗浅的心得，今天会详细介绍影响能力的各种要素。

P：原来如此。说起来刚才那口箱子还真沉，你的力气真不小啊。

真：嘿嘿，这是我每天锻炼的结果。要不今天说完之后制作人和我一起健身去？

P：好啊，没问题！

真：运动两个小时后一起吃饭去吧，制作人要请客哦！

P：两……两个小时？！

影响能力的因素

通过对试演会的介绍，想必大家已经明白能力的重要性了。之前已经简单地介绍了影响偶像组合能力的因素，现在再对这些因素进行完全解析！总的来说，一个偶像组合的能力取决于以下方面：

偶像组合能力=（成员初始能力值+制作人补正值+歌补正值+服饰补正值+课程提高值+风评值-衰减值）×爆发状态补正系数或记者补正系数

这些因素里，成员初始能力值、制作人补正值、课程提高值已经介绍过了（注意课程提高值最多只能达到能力的一半）。而服饰补正值会在后面列表说明，这里只介绍剩下几项没有解说的。（文中提到的具体数值，均是指在中情绪的状态下按增减能力值换算为表现值后的数值。）

风评值

风评值是根据表现来决定的，大致可以分为以下4种。

参加试演会	特定能力+0.5
试演会合格	特定能力+1
偶像等级上升	全能力+1
试演会不合格	全能力下降，幅度不定
当周活动取消	全能力下降，幅度不定

参加试演会以及试演会合格时增加的能力，与试演会上的第1属性（即前3名可以获得5星好评的属性）相同。与街机版不同的是，X360版取消了一定时间不参加试演会而造成的能力下降因素。由试演会不合格所造成的全能力下降，其实要在偶像等级达到一定级别后才会出现，不过想必玩家一遇到不合格都是要读档的，所以这里就不分析了。

衰减值

衰减是每位制作人都必须面对的问题，其中有些衰减可以避免，但有些衰减是无法避免的。

自然衰减 前面已经说过了，选人画面中的CHARACTER代表着衰退期。此项数值越高，能力衰退的时期越晚。自然衰减是无法挽回的，不过当制作人等级提升后可以令自然衰减造成的影响下降。

曲衰减 同一首歌连续使用10周以上，就会造成偶像组合的能力下降，这就是曲衰减。解决方法就是10周之后就换新曲。不过由于第一周必定要选择一首曲子，而一次游戏最多只能选用5首新曲，所以曲衰减其实是无法避免的，至少要经历一次。

风格衰减 如果偶像组合使用的前后两首曲子属性相同，那么将会造成明显的能力下降。所谓歌曲的属性，就是大上升的那种能力。风格衰减是一定要避免的。比如先选《GO MY WAY!!》，再换《relations》，就一定会下降。（因为都是DANCE属性。）

爆发状态补正

爆发状态补正分为两种：短信爆发和假期爆发，前者已经在前面介绍了。在选择休む时出现特定事件后，就会出现假期爆发。假期爆发的补正要比短信爆发和记者高出不少，而且持续时间长达6周！不过这些特定事件除了出现几率很低之外，对偶像等级也有限定，每个偶像都只有一次机会。

歌补正值

歌曲和服饰一样，同样有增加能力的作用，不过歌曲增加的能力可比服饰要高多了。此外歌曲还有原唱的设定，如果让原唱人来演唱这些歌曲，效果还会增加。表中不同歌曲的大上升、小上升，其增加的幅度是一样的，其中大上升为15点。

曲名	原唱	补正情况
太阳のジェラシー	春香	VOCAL大上升，DANCE小上升，VISUAL不变
蒼い鸟	千早	VOCAL大上升，DANCE不变，VISUAL小上升
おはよう!!朝ご饭	弥生	VOCAL不变，DANCE小上升，VISUAL大上升
Here we go!!	伊织	VOCAL小上升，DANCE不变，VISUAL大上升
9:02pm	梓	VOCAL大上升，DANCE小上升，VISUAL不变
魔法をかけて!	律子	VOCAL大上升，DANCE不变，VISUAL小上升
エージェント夜を往く	真	VOCAL不变，DANCE大上升，VISUAL小上升
First Stage	雪步	VOCAL小上升，DANCE大上升，VISUAL不变
ポジティブ!	亚美&真美	VOCAL不变，DANCE小上升，VISUAL大上升
THE IDOLM@STER	全员	VOCAL不变，DANCE大上升，VISUAL小上升
GO MY WAY!!	弥生、亚美&真美	VOCAL不变，DANCE大上升，VISUAL小上升
思い出をありがとう	千早、美希	VOCAL大上升，DANCE小上升，VISUAL不变
私はアイドル	春香、伊织	VOCAL小上升，DANCE不变，VISUAL大上升
My Best Friend	雪步、律子	VOCAL不变，DANCE小上升，VISUAL大上升
まっすぐ	梓、真	VOCAL大上升，DANCE不变，VISUAL小上升
relations	美希	VOCAL不变，DANCE大上升，VISUAL小上升

记者补正

当试演会中有记者到场时，根据玩家的表现，记者有可能对玩家进行跟踪采访，从而造成能力的暂时性变化。虽然这种变化是暂时性的，但依然不容小视。如果在出场名单中看到记者标记，就要特别小心了。

记者名	获得条件	效果	消失条件
敏腕记者 善永	试演会获得第1名必出现	3周内全能力上升	3周之后，或在3周内的任一场试演会取得非第1名的成绩。
三流记者 恶德	试演会4名以下随机出现	3周内全能力下降	3周之后，或在3周内的任一场试演会中合格。

如果玩家需要善永的帮助，不妨“谋定而后动”，即确认参加者中有记者正在跟踪采访的选手时再参加。因为有记者助阵的NPC其实是固定的，所以即使在未决定参加哪场试演会之前也能找到目标。不过在Xbox LIVE上对战时，选手的情况就是千变万化了。右边就是全部有敏腕记者助阵的NPC名单。



偶像组合名	制作人名	能力等级	偶像等级
月太阳	麻	2	F
电脑小娘	あきは	3	F
アイドルEGG	ロリポップ	6	F
ペンコ	キャプテン	7	F
ソフホーズ	コルホーズ	9	C
さとる	えりか	9	C
かいまき布団	はらまき	9	C
吉乃ひとみ	NAMCO	9	C
きらめき堂	ささやき	9	C
ナナイロ	まみむめ	10	C
パッドくん	トータス	10	C
マエダオシ	ウシロ向き	11	B
ゆんた	むらじ	12	B
U3	つゆちゃん	12	A
せいぞう	ようぞう	13	A
覇王エンジェル	最强	15	S
魔王エンジェル	真最强	16	S

偶像分析



双海亚美 双海真美
AMI FUTAMI/MAMI FUTAMI

P：试演会之道真是任重道远啊，制作人的担子可真重啊！
（门突然被打开，窜进来两个身影。）
？？？&？？？：早上好，制作人大哥哥！
P：！！！
社长：怎么，被两个小女生同时叫大哥哥，全身都酥了？
P：胡说，我只是吃惊而已。这两位是？
真美&亚美：我们是双胞胎，真美和亚美！
P：早就猜到游戏中不可能没有妹系角色，不过没想到居然有两个。
真美&亚美：来玩游戏吧！就玩猜谁是真美谁是亚美的游戏！
P：我认输……对了，你们两位中到底谁是偶像？
真美&亚美：都是啊！
社长：真美和亚美都有偶像的天分，不过她们不会同时上场。
P：这样啊，不过我觉得双胞胎组合也不赖啊。
社长：嘘！真美和亚美是两个人可是社内的最高机密，不得向任何人泄露！
P：我明白了，当组合人气低下时突然来一次震撼发表，一定能挽回不少人气！
真美&亚美（怒）：还没出道就咒我们人气低下，制作人大哥哥买包针吞下去吧！
P：刚才算我瞎说。只要有我在，就不会有人气低下这回事！
真美&亚美：这样厉害的制作人，超喜欢！
P：（还真好对付。）今天两位的课题是？
真美&亚美：全部偶像的性格分析！
P：咦，除了姓名、年龄、长相、身材、背景不一样外，还有区别吗？
社长：区别大着呢！首先是能力不同，另外各种行为造成的情绪变化也不一样。制作人可千万不要掉以轻心哦！

情绪变动情况一览

情绪管理难度其实也可以视为上手难度，对于初学者来说千早、雪步是无论如何也不推荐的。这里就将偶像们的情绪变动情况全部列出，以供大家参考。

早上的情况

	美希	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
早上的会话结果为成功	中↑	中↑	小↑	大↑	小↑	中↑	中↑	小↑	小↑	大↑
早上的会话结果为普通	不变	不变	不变	小↑	不变	不变	不变	不变	不变	中↑
早上的会话结果为失败	中↓	中↓	大↓	小↓	大↓	中↓	中↓	大↓	中↓	小↓
选择更新服饰	中↑	小↑	小↓	小↑	中↑	不变	中↑	不变	小↓	小↑
选择更新歌曲	中↑	大↑	大↑	小↑	大↑	中↑	中↑	中↑	中↑	小↑
偶像提出上课的要求后选择レッスン	小↑	小↑	大↑	小↑	小↑	大↑	中↑	小↑	中↑	大↑
偶像提出上课的要求后不选择レッスン	不变	不变	中↓	不变	中↓	不变	不变	中↓	中↓	不变

课程的情况

	美希	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
选择偶像想上的课程	小↑	小↑	小↑	小↑	中↑	中↑	小↑	中↑	中↑	小↑
不选择偶像想上的课程	小↓	小↓	大↓	小↓	大↓	大↓	中↓	不变	中↓	小↓
分配到4节以上的课时	小↑	中↑	小↑	小↑	大↑	大↑	小↑	中↑	中↑	大↑
只分配到1节课时	小↓	小↓	中↓	小↓	小↓	小↓	小↓	小↓	小↓	中↓
没有分配到课时	小↓	小↓	中↓	大↓	大↓	中↓	小↓	大↓	中↓	大↓
1课时拿到A或B的评价（仅上课的角色变化）	不变	不变	不变	小↑	不变	不变	不变	不变	不变	小↑
连续3课时拿到A或B的评价（仅上课的角色变化）	小↑	小↑	大↑	大↑	大↑	中↑	小↑	小↑	小↑	中↑
1课时拿到E的评价	不变	不变	小↓	不变	小↓	不变	不变	不变	小↓	不变
连续2课时拿到E的评价	不变	不变	小↓	不变	小↓	小↓	不变	不变	小↓	不变
连续3课时拿到E的评价	中↓	中↓	大↓	小↓	大↓	中↓	小↓	小↓	中↓	小↓
1课时失败	小↓	小↓	中↓	不变	中↓	小↓	小↓	中↓	中↓	不变
课程评价为PERFECT（全角色变化）	中↑	中↑	大↑	小↑	大↑	中↑	大↑	大↑	大↑	小↑
课程评价为GOOD（全角色变化）	小↑	小↑	中↑	小↑	中↑	小↑	小↑	小↑	中↑	小↑
课程评价为NORMAL（全角色变化）	不变	不变	小↓	小↑	小↓	不变	不变	不变	小↓	小↑
课程评价为BAD（全角色变化）	中↓	中↓	大↓	小↓	大↓	中↓	中↓	中↓	中↓	不变

试演会的情况

	美希	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
没有被评委选中提问	不变	不变	不变	不变	小↓	不变	不变	小↑	不变	不变
回答评委的提问时成功	中↑	中↑	小↑	中↑	大↑	中↑	中↑	中↑	小↑	中↑
回答评委的提问时失败	小↓	小↓	小↓	中↓	大↓	小↓	小↓	大↓	中↓	大↓
试演会前的鼓励成功	中↑	中↑	小↑	大↑	小↑	中↑	中↑	小↑	小↑	大↑
试演会前的鼓励失败	中↓	中↓	大↓	小↓	大↓	中↓	中↓	大↓	中↓	小↓
试演会取得第1名	小↑	小↑	不变	不变	大↑	不变	不变	中↑	中↑	不变
试演会不合格	中↓	中↓	大↓	中↓	中↓	中↓	中↓	大↓	中↓	大↓
试演会连续不合格2次	中↓	中↓	大↓	中↓	大↓	中↓	中↓	大↓	大↓	大↓
试演会连续不合格3次	大↓	大↓	大↓	大↓	大↓	中↓	大↓	大↓	大↓	大↓
试演会合格	情绪上升1个阶段，外加大↑									
特别试演会合格	变为高情绪，外加大↑									



营业的情况

	美希	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
被选为营业的对象	小↑	小↑	不变	小↑	大↑	中↑	中↑	中↑	小↑	中↑
未被选为营业的对象	中↓	中↓	小↓	小↓	大↓	中↓	中↓	中↓	小↓	中↓
营业评价为PERFECT	中↑	大↑	大↑	中↑	超↑	大↑	大↑	超↑	大↑	中↑
营业评价为GOOD	中↑	中↑	中↑	小↑	大↑	中↑	中↑	中↑	中↑	小↑
营业评价为NORMAL	不变	不变	不变	不变	不变	不变	不变	小↑	不变	不变
营业评价为BAD	中↓	中↓	中↓	中↓	大↓	大↓	中↓	大↓	中↓	中↓

晚上的情况

	美希	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
偶像等级上升	变为高情绪，外加大↑									
收到FANS来信	情绪上升1个阶段，外加大↑									
FANS数增加	不变	中↑	不变	不变	大↑	不变	不变	中↑	小↑	不变
FANS数减少	不变	不变	不变	不变	小↓	不变	小↓	小↓	小↓	不变

偶像初始能力一览

偶像的初始能力关系到课程的效果，对于VOCAL+DANCE、VISUAL+DANCE的结果，玩家可以自行相加。另外表中的数字仅是为显示比例而列出的，并不代表游戏中的任何实际数值。请不要对号入座。



偶像名	VOCAL	DANCE	VISUAL	CHARACTER	成长类型	情绪管理难度
星井美希	20	18	38	23	中坚型	普通
天海春香	25	9	16	35	中坚型	简单
如月千早	44	23	20	4	早熟型	困难
秋原雪步	11	4	23	37	晚成型	困难
高规弥生	9	17	13	41	晚成型	简单
秋月律子	41	37	23	6	早熟型	简单
水濑伊织	16	30	37	4	早熟型	普通
菊地真	20	35	20	23	中坚型	简单
三浦梓	18	8	28	37	晚熟型	普通
双海亚美&真美	4	24	14	39	晚熟型	简单

告别演出



星井美希
MIKI HOSHII

P：好像该说的东西都已经差不多了，不知今天会讲什么内容呢？

（社长和一个女孩推门进来。）

社长：终于轮到X360的原创偶像出场了！掌声有请星井美希小姐！

美希：Hi，我是星井美希，欢迎你叫我MIKI。你就是我们的制作人吗？

P：哇，这……这身材，你当真是14岁吗？

美希：咦，好怪的制作人。要看我的学生证吗？

P：不……不用了。我只是惊讶而已。

社长：美希曾经创下一天收到20封情书的记录哦！在前不久日本举行的X360最理想女性约会对象的调查中，美希也是第一哦！

P：《死或生》里的霞排名多少？

社长：排名第二，不过票数被美希甩下一倍多！

P：实在无法想象啊！

社长：美希的魅力之大，玩过游戏就知道了。

P：好，一定要试一试！对了，今天的议题是？

美希：今天我来介绍有关告别演出的事情。

P：哎，这么快就到告别演出了？

社长：是啊，游戏的规定就是52周，到第53周就必须举行告别演出了。

P：可是我所有角色还没有通关呢，还有很多情节没有看过呢！

社长：游戏就是这么设定的，我们也没有办法。

P：哪有一个偶像组合只能搞一年的，那算什么偶像组合啊？

社长：一年之内不能成为顶级偶像，说明你没有成为顶级偶像的潜质，这就是敝社的信条。不过你也无须担心，因为新游戏随时都可以开始，而上一次游戏得到的服饰、成绩也会保留，当然还有最宝贵的经验。

P：明白了！原来告别演出不是为了结束，而是为了新一轮开始。那就让我们开始吧！

告别演出的步骤

当游戏进行到第53周时，就会迎来最后的告别演出。这也是游戏通关前的最后工作。首先让我们来看看告别演出的步骤。

- 选择会场
- 选择服饰
- 选择曲目
- 演出前的会话
- 告别演出
- 社长的评价
- 最后的会话
- 本次游戏的最终评价



告别演出时，玩家会与信赖度最高的偶像迎来结局。游戏的结局共有9种，究竟是哪个结局，与举行告别演出的场地，以及告别演出是否成功有关。差结局的话剧情很少，只有最佳结局才会看到最完整也是最感人的剧情。

最佳结局的条件是偶像等级达到A级，并在东京巨蛋(ドーム)成功举行告别演出。告别演出的场地越大，成功率就越低，ドーム就是最大的场地。不过由于告别演出是可以手动控制的，所以不用过于担心成功率。

在选择告别演出的服饰时要注意选择能力加成大的，因为此时的偶像组合能力等级影响着通关后的评价。曲目则最好选择原唱，这样会增加信赖度。另外告别演出前后的会话也对偶像信赖度有很大影响。

告别演出的规则

告别演出和祭典一样，以连放30个炸弹的形式来进行。用炸弹时会有12个快速滑过的选项，其中既有GOOD，也有BAD。如果光靠肉眼去看的话是很难的，不过告别演出时炸弹的成功率是受营业成绩而定的，如果早有准备的话就没有任何难度了。

游戏中玩家每进行1次PERFECT评价的营业，就可以获得4个告别演出时专用的炸弹。GOOD为2个，NORMAL为1个，BAD每次倒扣1次。据此算出炸弹数量后，可由以上公式计算放炸弹时的成功率。

炸弹数/4 ≥ 余下表现次数	GOOD 100%
炸弹数/3 ≥ 余下表现次数	GOOD 75%
炸弹数/2 ≥ 余下表现次数	GOOD 50%
炸弹数/1 ≥ 余下表现次数	GOOD 25%

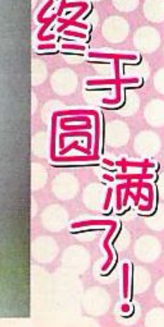
举个例子，假设我在这次游戏中拿到8次PERFECT、4次GOOD的营业成绩，那么就可以拿到40个告别演出时专用的炸弹。这样的话在还剩10次表现机会时使用炸弹，成功率就可以达到100%。除非你不按，不然一定能成功。依经验来说，剩8次机会便已绰绰有余。

《偶像大师》全成就一览

名称	成就点数	达成条件
10アイドル	100点	全部角色通关。
16ソング	100点	16首歌曲都被选择过。
4シーズン	100点	4大祭典全部演出成功。
スーパーアイドル	100点	试演会"スーパーアイドル"合格。
ベストエンディング	100点	达成最佳结局。
オーディション100	100点	试演会累计合格100次。
コミュニケーション100	100点	营业时累计取得GOOD以上评价100次。
レッスン100	100点	课程时累计取得GOOD以上评价100次。
メモリー100	100点	通过营业累计取得100个"炸弹"。
真アイドルマスター	100点	制作人等级9级时，在下次游戏通关时取得80点以上的评价。

对于想拿齐本作成就的人来说，要做好至少将游戏通关6遍的觉悟。不过总的来说，本作拿齐成就的难度并不大。16ソング、4シーズン、オーディション100、コミュニケーション100、レッスン100、メモリー100的完成条件看似夸张，其实可以用多次游戏的方法来累计成绩。至于10アイドル的成就可以用多人组合来完成，比如3人组合通关的话就算3人通关了。ベストエンディング所需的最佳结局达成条件是：偶像等级A以上，并在东京巨蛋成功举办告别演唱会。





最终评价

当游戏通关时，社长和偶像会对玩家的表现给出评价，这项评价与制作人等级的升降有关。最终评价的满分为100分，分为偶像等级、能力等级、FANS人数、试演会胜率、信赖度这5大方面。

偶像等级

最高15分。引退时偶像等级为A或S时可拿到10分，在东京巨蛋成功举行告别演出又能拿到5分，此即为满分。

能力等级

最高25分。当偶像组合的能力等级在13或13级以上时，就可以拿到最高的25分。

FANS人数

最高15分。FANS人数在150万以上时，就可以拿到满分。

试演会胜率

最高25分。每胜出一场，就可以拿1分，但特别试演会必须要胜出一定场次后才能拿高分，具体不明。建议是普通试演会至少胜15场，特别试演会至少胜10场。

信赖度

最高20分。这一项应该是难度最大的了，它取决于营业的次数和评价，以及其他增加信赖度的情况。多人组合时仅以信赖度最高的人为准。个人曾以14回PERFECT营业、3回祭典成功、告别演出选择正确(包括选择原唱歌曲)的成绩拿过满分。



P：和全部偶像已经见过面了！现在就以开始忙碌起来！让我可爱的偶像们早日成为顶级偶像！

社长：干劲不错啊！

P：社长早！咦，怎么又有新的女孩子出现？

小鸟：我是音无小鸟，是765社的业务员。

P：你好。不过在游戏里没见过音无小姐啊！

社长：音无小鸟是活跃于幕后的影之社员，所以没有在游戏中出现。

P：汗……原来没有在游戏中出现过啊。

社长：不要小看她哦，她在日本的FANS群中有着不输于偶像的人气。也出过自己的CD单曲哦！

P：厉……厉害。是不是二代就会加入啊？

社长：这个吗，就不足为外人道也了。

小鸟：社长不要再为我脸上贴金了，说到底我也只是一个NPC啊。

社长：说正经事吧。今天叫她来是想给你传授一些实用心得，包括初学者达成S级的心得等等。

P：太有帮助了！

小鸟：此外还有最重要的两个方面，作为最后的补充。

P：是不是服饰列表以及全部营业的正确答案？

社长：没错，看来你已经很有点王牌制作人的意思了。

小鸟：顺便说一下，4月25日，第4批下载内容已经开放了。

P：哗，已经有校服和体操服了，这次会不会有泳装？

小鸟(脸红)：没有。这次是运动服和休闲服。此外还有3集原创戏剧。

P：好啊！不过这个是免费的吗？

社长：每集仅收费500点微软点数。

P：算你狠！

社长：自2006年圣诞节的年末商战开始，日本地区的微软点数销量增长了2.3倍，本作发售前后更是猛增了4倍。你以为这个成绩是怎么来的？

通往350万之路

如果浏览网络排名，不难发现排名靠前的全是FANS数在350万人以上的牛人。除去必定要搞营业的第1周，在剩下的51周内必须每周拉来6.9万人才能达成这一目标，这简直是太不可思议了！

现在就为大家传授通往350万的方法！简单地说，要想让FANS数突破350万，从第2周开始就得直接去参加MAKE DOG，第3周找一个5万人且无等级要求的SPECAIL 3试演会，这样就可以升到D级。之后就一直参加7万人的IDOL VISION。除中途可以抽空参加1次10万人的LONG TIME，其他时间全部要泡在IDOL VISION上。IDOL VISION是Nationa级的试演会，无须上线即可参加，在所有可反复挑战的试演会中是人数最多的一个。IDOL VISION共有4种，其中7万人版的出现几率为5%。虽然几率很低，但是通过不断换页是一定可以刷出来的！这么算下来的话，一共可以拉到356万名FANS，再加上自然增长的FANS数，与世界排名第一的成绩也很接近了。

但是问题在于一开始就参加试演会的话，要想取胜是相当困难的，尤其是前两场试演会还必须是网络对战。由于没时间搞营业和课程，能力全靠服饰的加成，炸弹只有第一天拿到的5个，其难度之大就不用说了。如果玩家没有什么好的服饰，完全不用考虑。这里只能推荐一个小技巧：凌晨上线。因为凌晨玩游戏的人少，而网络对战如果玩家不够6名时会由电脑补充，所以凌晨上线可将对手全部变为CPU，虽说仍不会有必胜的把握，但毕竟是简单了不少。

另外运气也是很重要的，Email地址是一定要买的，如果能多拿到几次信件爆发，能力就会倍增，这样难度会下降不少。此外如果能将敏腕记者从对手处夺回来，同样是大有裨益的。至于平时最操心的情绪管理，由于玩家会不断在试演会上取胜，反而完全不用去担心了。

最后需要提醒大家的是，按这个玩法的话没有课程也没有营业，所以通关后评价肯定会很低。不过当你看到你的名字名列世界前几名时，你一定可以体验到那份只属于制作人的喜悦！

服装&饰品完全分析

服装和饰品对于能力的加成非常多，而这两者又可以在通关后继承，所以对游戏非常有帮助。当然更加重要的是，服装和饰品可以直接表现在偶像们身上，看着她们按着你的各种古怪要求在台上载歌载舞时，想必大家都会很有成就感吧！

游戏中所有的服装和饰品都是在夜晚随机获得的，不过尽管是随机，规律还是依然存在的，名为珍稀度的设定便是它们的出现条件。珍稀度分为A、B、C、D、E 5级，其内在含义如下：

A	参加特别试演会的当周有5%几率获得，未参加特别试演会的当周有5%几率获得。
B	参加特别试演会的当周有50%几率获得，未参加特别试演会的当周不能获得。
C	参加特别试演会的当周有20%几率获得，未参加特别试演会的当周有30%几率获得。
D	参加特别试演会的当周有25%几率获得，未参加特别试演会的当周有65%几率获得。
E	必定可以获得。但部分服饰必须在选择特定角色后才能拿到。

情绪的高低对于拿到服装&饰品的几率有明显的影响。当情绪低的时候不但几率会上升，而且有可能一次拿到两件。下面会将全部服装&饰品进行列表说明，其中容易搞混的饰品部分更会给出图鉴。由于时间所限，表中仅能给出截止到第3次下载更新的服装&饰品。表中列出的数字再除以20，即为在中情绪状态下的表现值，且未考虑流行属性的影响。注意该数值在与其他因素相加后，有可能会出现四舍五入的情况，故与玩家在游戏中测出的数值有一定出入。另外，为简便起见，表中以Da代替DANCE，Vi代替VISUAL，Vo代替VOCAL。

全服装一览

No	种别	属性	名称	Da	Vi	Vo	珍稀度
145	Cute & Girly	ボーカル	スノーストロベリー	36	8	52	E
146	Cute & Girly	ボーカル	パステルマリン	36	8	52	D
147	Cute & Girly	ボーカル	ゴシックプリンセス	44	4	72	D
148	Cute & Girly	ボーカル	ノエルアンジェリーク	44	4	72	D
149	Cute & Girly	ボーカル	サンフラワー	8	36	52	E
150	Cute & Girly	ボーカル	フローラルチェッカー	48	0	96	C
151	Cute & Girly	ボーカル	ルージュノワール	4	44	72	C
152	Cute & Girly	ボーカル	パーペチュアルチェック	8	36	52	E
153	Cute & Girly	ボーカル	チェリーギンガム	0	48	96	C
154	Cute & Girly	ボーカル	エメラルドブルーム	48	0	96	A
155	Cute & Girly	ボーカル	ミニモーニング	0	48	96	B
156	Cute & Girly	ボーカル	セブテンバーバイオレット	4	44	72	D
251	Cute & Girly	ボーカル	キモノスピリット	4	44	72	下载
252	Cute & Girly	ボーカル	ジャパニーズウェーブ	−6	−10	88	下载
253	Cute & Girly	ボーカル	ベージュハイチェック	0	48	96	下载
157	Cool & Sexy	ダンス	グリーンフォレスト	52	36	8	E
158	Cool & Sexy	ダンス	ピンクミリタリー	72	4	44	D
159	Cool & Sexy	ダンス	ブルーカモフラージュ	96	0	48	C
160	Cool & Sexy	ダンス	イエロージャングル	52	36	8	E
161	Cool & Sexy	ダンス	レッドスパンコール	72	4	44	D
162	Cool & Sexy	ダンス	インディゴスパングル	96	0	48	D
163	Cool & Sexy	ダンス	サンシャインイエロー	72	44	4	D
164	Cool & Sexy	ダンス	トゥインクルブラック	52	8	36	E
165	Cool & Sexy	ダンス	グリッターインゴット	96	48	0	C
166	Cool & Sexy	ダンス	ブリリアントパール	52	8	36	D
167	Cool & Sexy	ダンス	シルバーゼブラ	72	44	4	C
168	Cool & Sexy	ダンス	タイガーメイデン	96	48	0	A
257	Cool & Sexy	ダンス	レオパルドゴールド	52	36	8	下载
258	Cool & Sexy	ダンス	シルバーパンサー	36	7	5	下载
259	Cool & Sexy	ダンス	ホワイトスケイル	96	0	48	下载
263	Cool & Sexy	ダンス	キングオブパール360	52	36	8	下载
264	Cool & Sexy	ダンス	ナイトアンドデイAMCG	52	36	8	下载
169	Cosmic & Funny	ビジュアル	ピンクアポロ	44	72	4	E
170	Cosmic & Funny	ビジュアル	リトルアクエリアス	36	52	8	E
171	Cosmic & Funny	ビジュアル	マンダリンヴィーナス	48	96	0	A
172	Cosmic & Funny	ビジュアル	スコーピオン	36	52	8	D
173	Cosmic & Funny	ビジュアル	テトラカラードコメット	8	52	36	E
174	Cosmic & Funny	ビジュアル	マスカットプラネット	44	72	4	D
175	Cosmic & Funny	ビジュアル	ダークゾディアック	8	52	36	E
176	Cosmic & Funny	ビジュアル	ロゼエトワール	0	96	48	C
177	Cosmic & Funny	ビジュアル	サニーサイドオブザムーン	48	96	0	B
178	Cosmic & Funny	ビジュアル	メタリックコスモス	4	72	44	C
179	Cosmic & Funny	ビジュアル	プラチナメッシュ	0	96	48	C
180	Cosmic & Funny	ビジュアル	ビーハイブノヴァ	4	72	44	D
265	Cosmic & Funny	ビジュアル	ドットユニヴァース	28	72	8	下载
266	Cosmic & Funny	ビジュアル	エイトビットオービット	2	44	−6	下载
267	Cosmic & Funny	ビジュアル	フォーエバーブルート	0	96	48	下载
275	Extend	ビジュアル	スクールウェア	28	120	−4	下载
276	Extend	ダンス	エクササイズウェア	128	4	12	下载

头部饰品一览

No	部位	属性	名称	珍稀度	Da	Vi	Vo	所属套装
1	Head	ボーカル	ねこみみ	E	16	–5	43	ねこセット
2	Head	ビジュアル	天使のリング	A	–11	85	32	天使セット
3	Head	ボーカル	ひまわりの一輪插し	C	24	–8	65	ひまわりセット
4	Head	ビジュアル	花リボン	D	–8	65	24	花リボンシリーズ
5	Head	ダンス	悪魔のツノ	E	43	16	–5	悪魔セット
6	Head	ボーカル	サンタの帽子	C	32	–11	85	サンタシリーズ
7	Head	ビジュアル	ナースキャップ	D	16	43	–5	
8	Head	ダンス	どんピアス	D	65	24	–8	どんセット
9	Head	ビジュアル	メカ耳	D	–8	65	24	メカシリーズ
10	Head	ボーカル	ピンクリボン	D	24	–8	65	
11	Head	ダンス	セピアサングラス	C	85	32	–11	
12	Head	ビジュアル	クールサングラス	D	16	43	–5	
13	Head	ビジュアル	テンガロンハット	D	–5	43	16	
14	Head	ボーカル	宇宙人アンテナ	D	–8	24	65	
15	Head	ビジュアル	アリさんアンテナ	D	24	65	–8	
16	Head	ダンス	インディアンハット	D	43	16	–5	
17	Head	ビジュアル	探检ヘルメット	C	–11	85	32	
18	Head	ボーカル	お姬样ティアラ	E	16	12	26	
19	Head	ボーカル	メキシカンハット	C	–11	32	85	
20	Head	ダンス	忍者の覆面	C	85	–11	32	忍者セット
21	Head	ダンス	タオルヘアバンド	D	65	24	–8	
22	Head	ボーカル	バンダナ	D	–8	24	65	
23	Head	ダンス	绅士のヒゲ	C	85	32	–11	
24	Head	ダンス	シルクハット	A	85	–11	32	
25	Head	ボーカル	H.M.D	A	32	–11	85	
26	Head	ビジュアル	星のイヤリング	B	32	85	–11	星シリーズ
27	Head	ボーカル	孙悟空のきんこじ	D	–5	16	43	西游记シリーズ
28	Head	ビジュアル	三日月ヘアバンド	C	–11	85	32	
29	Head	ダンス	贝壳の发饰り	D	65	–8	24	
30	Head	ビジュアル	怪盗のアイマスク	D	–5	43	16	
31	Head	ダンス	ナイト帽子	A	85	32	–11	
32	Head	ダンス	スポーツゴーグル	D	43	16	–5	
33	Head	ダンス	シェフの帽子	D	43	16	–5	
34	Head	ボーカル	鬼のツノ	D	–5	16	43	
35	Head	ビジュアル	妇警さんの帽子	C	32	85	–11	
36	Head	ビジュアル	星のアンテナ	C	24	65	–8	星シリーズ
37	Head	ボーカル	魔法使いの帽子	C	–11	32	85	
38	Head	ダンス	うさみみ	B	65	–8	24	うさセット
39	Head	ビジュアル	クチバシ	C	24	65	–8	
40	Head	ボーカル	ハイビスカス	D	16	–5	43	
41	Head	ビジュアル	ブルーの宝冠	C	32	85	–11	
42	Head	ビジュアル	チャイナかんざし	D	–5	43	16	
43	Head	ダンス	舞踏会アイマスク	C	85	–11	32	
44	Head	ボーカル	うしみみ	D	–8	24	65	牛セット
45	Head	ボーカル	和风のリボン	D	–11	32	85	
46	Head	ダンス	羊のツノ	C	43	–5	16	
47	Head	ボーカル	和风のかんざし	C	32	–11	85	
48	Head	ボーカル	かつピアス	D	24	–8	65	かつセット
201	Head	ボーカル	羽根付きヘルメット	下载	32	–11	85	ワルキューレの传说シリーズ
202	Head	ダンス	ウマのかぶりもの	下载	65	24	–8	ウマシリーズ
203	Head	ビジュアル	ドリラーヘルメット	下载	–5	43	16	穴掘りシリーズ
207	Head	ボーカル	铁假面	下载	4	–10	6	
208	Head	ダンス	チョコヘッド	下载	16	–16	–24	
209	Head	ボーカル	ひな人形ヘッド	下载	–14	–26	56	

头部饰品图鉴



身体饰品一览

No	部位	属性	名称	珍稀度	Da	Vi	Vo	所属套装
49	Body	ボーカル	ねこしっぽ	D	24	−8	65	ねこセット
50	Body	ダンス	どら铃	E	43	16	−5	
51	Body	ビジュアル	天使の羽根	E	−5	43	16	天使セット
52	Body	ダンス	悪魔の羽根	D	65	24	−8	悪魔セット
53	Body	ダンス	悪魔のしっぽ	D	43	16	−5	悪魔セット
54	Body	ビジュアル	星のブローチ	C	−11	85	32	星シリーズ
55	Body	ダンス	うさしっぽ	A	85	32	−11	うさセット
56	Body	ボーカル	カウベル	D	24	−8	65	牛セット
57	Body	ボーカル	赤い蝶ネクタイ	D	16	−5	43	
58	Body	ダンス	どんペンダント	D	65	24	−8	どんセット
59	Body	ダンス	应援メガホン	D	43	−5	16	
60	Body	ボーカル	ひまわりブローチ	D	16	−5	43	ひまわりセット
61	Body	ビジュアル	花リボンブローチ	D	−5	43	16	花リボンシリーズ
62	Body	ボーカル	かつペンダント	B	32	−11	85	かつセット
63	Body	ビジュアル	真珠のネックレス	C	32	85	−11	
64	Body	ビジュアル	トゲ付きの首轮	C	32	85	−11	
65	Body	ダンス	忍者の刀	D	65	−8	24	忍者セット
66	Body	ボーカル	クロスのブローチ	C	−11	32	85	
67	Body	ダンス	原始人ネックレス	C	85	−11	32	
68	Body	ボーカル	宝石のチョーカー	E	−5	16	43	
69	Body	ボーカル	フェアリーの羽根	A	32	−11	85	
70	Body	ビジュアル	水晶のネックレス	D	16	43	−5	
71	Body	ボーカル	翡翠のペンダント	C	−11	32	85	
72	Body	ダンス	ホイッスル	E	65	−8	24	
73	Body	ビジュアル	幼稚园の名札	D	16	43	−5	
74	Body	ダンス	阶级章	C	85	−11	32	
75	Body	ビジュアル	银のペンダント	E	−8	65	24	
76	Body	ビジュアル	三日月チョーカー	D	−8	65	24	
77	Body	ダンス	どんネックレス	B	85	32	−11	どんセット
78	Body	ボーカル	かつネックレス	D	−5	16	43	かつセット
79	Body	ボーカル	如意棒	D	−8	24	65	西游记シリーズ
80	Body	ボーカル	金のネックレス	C	−8	24	65	
81	Body	ビジュアル	勾玉ネックレス	D	24	65	−8	
82	Body	ビジュアル	蝶の羽根	A	−11	85	32	蝶シリーズ
83	Body	ダンス	ウールチョーカー	D	43	−5	16	羊シリーズ
84	Body	ビジュアル	蝶のブローチ	D	24	65	−8	蝶シリーズ
216	Body	ボーカル	金の胸当て	下载	24	−8	65	ワルキューレの传说シリーズ
217	Body	ダンス	ウマしっぽ	下载	43	−5	16	ウマシリーズ
218	Body	ビジュアル	ドリラー印のベルト	下载	−5	43	16	穴掘りシリーズ
222	Body	ビジュアル	ドクロベルト	下载	−16	42	−10	
223	Body	ビジュアル	クマチャンポシェット	下载	−7	55	−32	

手部饰品一览

No	部位	属性	名称	珍稀度	Da	Vi	Vo	所属套装
85	Hand	ダンス	ヒーローグローブ	E	43	16	−5	战队ヒーローセット
86	Hand	ボーカル	ねこのて	D	24	−8	65	ねこセット
87	Hand	ビジュアル	天使の腕轮	D	−5	43	16	天使セット
88	Hand	ボーカル	ひまわりの腕轮	D	24	−8	65	ひまわりセット
89	Hand	ビジュアル	星のグローブ	D	24	65	−8	星シリーズ
90	Hand	ビジュアル	花リボンの腕轮	C	32	85	−11	花リボンシリーズ
91	Hand	ダンス	どんウォッチ	D	65	24	−8	どんセット
92	Hand	ボーカル	金の腕轮	C	−11	32	85	
93	Hand	ビジュアル	メカグローブ	D	−5	43	16	メカシリーズ
94	Hand	ビジュアル	格斗の腕轮	D	24	65	−8	
95	Hand	ボーカル	かつウォッチ	D	−5	16	43	かつセット
96	Hand	ダンス	リストバンド	D	65	24	−8	
97	Hand	ビジュアル	蝶の腕轮	A	−11	85	32	蝶シリーズ
98	Hand	ダンス	ボクサーグローブ	D	43	16	−5	
99	Hand	ボーカル	派手な宝石	C	−11	32	85	
100	Hand	ボーカル	なべつかみ	D	−5	16	43	
101	Hand	ボーカル	魔法使いの手袋	D	−5	16	43	
102	Hand	ボーカル	ダッコかっぱ	C	−8	24	65	西游记シリーズ
103	Hand	ビジュアル	真珠ブレスレット	D	16	43	−5	
104	Hand	ダンス	アイマスの腕章	D	43	−5	16	
105	Hand	ボーカル	亲鸟のマペット	C	−8	24	65	
106	Hand	ダンス	悪魔の手	C	85	−11	32	悪魔セット
107	Hand	ダンス	パワーのグローブ	B	85	−11	32	
108	Hand	ダンス	スキーのグローブ	E	43	−5	16	
109	Hand	ビジュアル	水晶の腕轮	C	32	85	−11	
110	Hand	ボーカル	ルビーの腕轮	A	32	−11	85	
111	Hand	ボーカル	AMCGバンド	D	16	−5	43	
112	Hand	ダンス	银の腕轮	D	65	−8	24	
113	Hand	ビジュアル	羽根付き腕轮	C	−8	65	24	
114	Hand	ボーカル	ボンボンブレス	E	16	−5	43	
115	Hand	ダンス	ウールの腕轮	C	65	−8	24	羊シリーズ
116	Hand	ビジュアル	ロイヤルな腕轮	D	−8	65	24	
117	Hand	ダンス	忍者の手甲	C	85	−11	32	忍者セット
118	Hand	ボーカル	翡翠の腕轮	A	32	−11	85	
119	Hand	ダンス	ダイバーズ腕时计	C	85	32	−11	
120	Hand	ダンス	悪魔の腕轮	C	85	32	−11	悪魔セット
228	Hand	ボーカル	金の笼手	下载	24	−8	65	ワルキューレの传说シリーズ
229	Hand	ダンス	ウマひづめ	下载	43	−5	16	ウマシリーズ
230	Hand	ビジュアル	ドリルアーム	下载	32	85	−11	穴掘りシリーズ

身体饰品图鉴

No.049 ねこしっぽ Vo　No.050 どら鈴 Da　No.051 天使の羽根 Vi

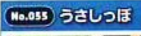





No.052 悪魔の羽根 Da　No.053 悪魔のしっぽ Da　No.054 星のブローチ Vi







No.055 うさしっぽ Da　No.056 カウベル Vo　No.057 赤い蝶ネクタイ Vo







No.058 どんペンダント Da　No.059 応援メガホン Da　No.060 ひまわりブローチ Vo







No.061 花リボンブローチ Vi　No.062 かつペンダント Vo　No.063 真珠のネックレス Vi






No.064 トゲ付きの首輪 Vi　No.065 忍者の刀 Da　No.066 クロスのブローチ Vo







No.067 原始人ネックレス Da　No.068 宝石のチョーカー Vo　No.069 フェアリーの羽根 Vo

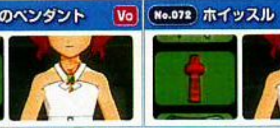






No.070 水晶のネックレス Vi　No.071 翡翠のペンダント Vo　No.072 ホイッスル Da







No.073 幼稚園の名札 Vi　No.074 階級章 Da　No.075 銀のペンダント Vi







No.076 三日月チョーカー Vi　No.077 どんネックレス Da　No.078 かつネックレス Vo







No.079 如意棒 Vo　No.080 金のネックレス Vo　No.081 勾玉ネックレス Vi







No.082 蝶の羽根 Vi　No.083 ウールチョーカー Da　No.084 蝶のブローチ Vi







脚部饰品一览

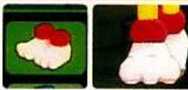
No	部位	属性	名称	珍稀度	Da	Vi	Vo	所属套装
121	Leg	ダンス	ヒーローブーツ	C	85	32	−11	战队ヒーローセット
122	Leg	ボーカル	ねこあし	D	−5	16	43	ねこセット
123	Leg	ボーカル	サンタのブーツ	D	24	−8	65	サンタシリーズ
124	Leg	ボーカル	リボンのアンクル	D	24	−8	65	
125	Leg	ダンス	スキー靴	D	43	16	−5	
126	Leg	ビジュアル	天使のアンクル	E	−5	43	16	天使セット
127	Leg	ボーカル	ひまわりアンクル	C	−11	32	85	ひまわりセット
128	Leg	ビジュアル	花リボンアンクル	D	−8	65	24	花リボンシリーズ
129	Leg	ビジュアル	バスケシューズ	D	16	43	−5	
130	Leg	ダンス	うさアンクル	D	65	24	−8	うさセット
131	Leg	ダンス	悪魔の足	E	65	24	−8	悪魔セット
132	Leg	ボーカル	魔法使いの靴	D	16	−5	43	
133	Leg	ビジュアル	メカシューズ	D	−8	65	24	メカシリーズ
134	Leg	ビジュアル	恐龙スリッパ	C	32	85	−11	
135	Leg	ボーカル	茶色の革靴	D	−8	24	65	
136	Leg	ボーカル	ダッコぶた	B	32	−11	85	西游记シリーズ
137	Leg	ビジュアル	虹色アンクル	B	−11	85	32	
138	Leg	ダンス	悪魔のアンクル	A	85	32	−11	悪魔セット
139	Leg	ダンス	ダッコどん	E	43	−5	16	どんセット
140	Leg	ボーカル	ダッコかつ	A	24	−8	65	かつセット
141	Leg	ビジュアル	蝶のアンクル	D	−8	65	24	蝶シリーズ
142	Leg	ダンス	ミサンガアンクル	C	85	−11	32	
143	Leg	ビジュアル	真珠のアンクル	C	−11	85	32	
144	Leg	ボーカル	宝石アンクル	C	32	−11	85	
240	Leg	ボーカル	冈サンダル	下载	−5	16	43	ワルキューレの传说シリーズ
241	Leg	ダンス	ウマ足	下载	85	32	−11	ウマシリーズ
242	Leg	ビジュアル	ごつい作业靴	下载	−5	43	16	穴掘りシリーズ
246	Leg	ビジュアル	危险なブーツ	下载	48	−8	−64	

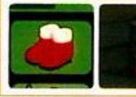
脚部饰品图鉴

No.121 ヒーローブーツ Da | No.122 ねこあし Vo | No.123 サンタのブーツ Vo

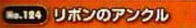









No.124 リボンのアンクル Vo | No.125 スキー靴 Da | No.126 天使のアンクル Vi








No.127 ひまわりアンクル Vo | No.128 花リボンアンクル Vi | No.129 バスケシューズ Vi








No.130 うさアンクル Da | No.131 悪魔の足 Da | No.132 魔法使いの靴 Vo








No.133 メカシューズ Vi | No.134 恐竜スリッパ Vi | No.135 茶色の革靴 Vo







No.136 ダッコぶた Vo | No.137 虹色アンクル Vi | No.138 悪魔のアンクル Da





No.139 ダッコどん Da | No.140 ダッコかつ Vo | No.141 蝶のアンクル Vi







No.142 ミサンガアンクル Da | No.143 真珠のアンクル Vi | No.144 宝石アンクル Vo






手部饰品图鉴

No.085 ヒーローグローブ Da | No.086 ねこのて Vo | No.087 天使の腕輪 Vi






No.088 ひまわりの腕輪 Vo | No.089 星のグローブ Vi | No.090 花リボンの腕輪 Vi







No.091 どんウォッチ Da | No.092 金の腕輪 Vo | No.093 メカグローブ Vi






No.094 格闘の腕輪 Vi | No.095 かつウォッチ Vo | No.096 リストバンド Da





No.097 蝶の腕輪 Vi | No.098 ボクサーグローブ Da | No.099 派手な宝石 Vo





No.100 なべつかみ Vo | No.101 魔法使いの手袋 Vo | No.102 ダッコかっぱ Vo






No.103 真珠ブレスレット Vi | No.104 アイマスの腕章 Da | No.105 親鳥のマペット Vo






No.106 悪魔の手 Da | No.107 パワーのグローブ Da | No.108 スキーのグローブ Da






No.109 水晶の腕輪 Vi | No.110 ルビーの腕輪 Vo | No.111 AMCGバンド Vo







No.112 銀の腕輪 Da | No.113 羽根付き腕輪 Vi | No.114 ポンポンブレス Vo






No.115 ウールの腕輪 Da | No.116 ロイヤルな腕輪 Vi | No.117 忍者の手甲 Da





No.118 翡翠の腕輪 Vo | No.119 ダイバーズ腕時計 Da | No.120 悪魔の腕輪 Da









营业PERFECT评价选项一览

感谢这本专辑，让这个本来不可能在任何一本游戏杂志上出现、但又实用无比的内容能够变为铅字出现在大家面前！虽然我们的确可以用反复读档来确保PERFECT，但在没有攻略的情况下自行摸索所花的时间非常夸张。现在就没有任何问题了！不过限于篇幅，这个表格并未100%收录营业的相关选项。具体请看下面的说明。

1.表中只列出了取得PERFECT评价的选项，不同选项间以→隔开。有多种PERFECT答案时，表中只列出其中一种。

2.本作结局众多，限于篇幅和实用性，表中只列出最佳结局和次佳结局的选项。

3.需要触摸的场合，会注明Touch。注意部分事件对于部位要求非常精确，用文字只能描述大概。若仅以达成PERFECT为目标，不推荐选择包含Touch的营业。

4.B级的事件在A级时也可以发生，当然升级事件是完全不同的。

5.尽管笔者已参照官方资料和游戏内容核对过，但由于文字量过大，在游戏中校对极为困难，难免会出现疏漏。在此还望大家海涵。（编注：不懂日文的玩家要小心假名汉字互换的情况。比如游戏中写“わたし”、而表中注明的是“私”。此种情况不是错误，但确实会造成一定误导。）

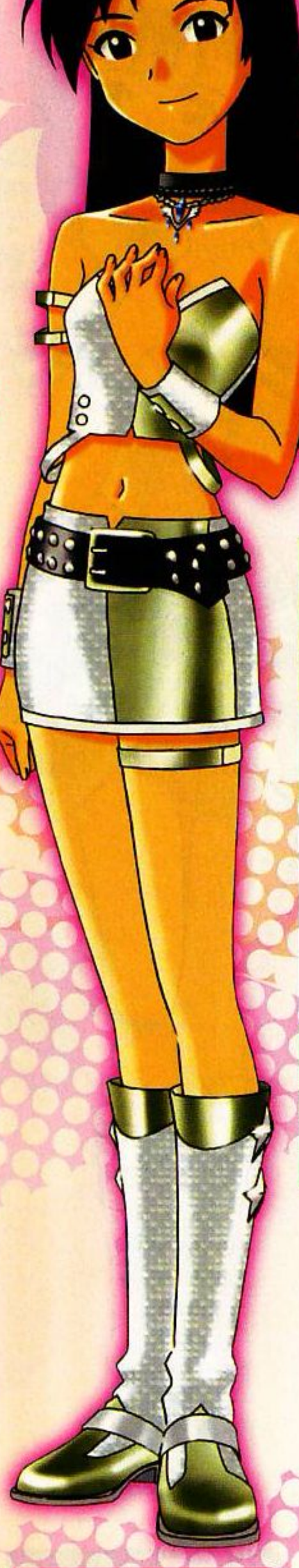
无等级	
初见面	君の担当プロデューサーだ
ミーティング	「春香」でいいかな → ま、徐々にうまくなろうよ
1周・夜	いっしょにがんばろうな
2周・朝	天海春香だよな
作曲家挨拶	自信を持てって！ → ああ、もちろんだ → Touch：脸颊
2周・夜	じゃあまた今度な
3周・朝	作曲家に挨拶に行った日
3周・夜	春香、がんばろうな
偶像等级 F	
ミーティング	そうだね → 今からでもなれるさ！
ライブ(ライブハウス)	そうだな、扫除だな → 演出を考えよう
ライブ(デパート屋上)	家族連れが多いな → 肩の力を抜いていこう
あいさつ回り	なんだかごきげんだな → よく顽张った！
买い出し	春香に化妆は必要ないな → Touch：眼睛
营业(レコード店头)	疲れてない？ → もっと顽张れ
ロケバス	今のうちに寝たほうが → ああ、寝ておけ
前座	よかったな、春香 → 人という字を饮むんだ
写真摄影	乐しみだね → 积极的なのはいいことだね
运动	ははは、いい倾向だ → 慌て者め
ある日の风景 1	大変だなぁ → 应援するぞ
偶像等级 E	
ランクアップ	マイペースでやっていこう
ミーティング	大きく声を出すことだ → Touch：腹部
ライブ(ライブハウス)	いや、俺が见てくる → よし、まかせた
ライブ(市民ホール)	仕方ないな、5分だけだぞ → やれやれ、迟刻だぞ
握手会/サイン会	嬉しいかぎりだね → よし、仕事を分担だ
杂志取材(期待の新人)	谁かに见せたいの？ → そうだな、チャンスだ
老人ホーム慰问	そうだったのか → 初恋の人という感じかな
写真摄影(写真集)	サービス！大いに结构 → 俺が片付けるから
路上パフォーマンス	ひと暴れ赖むぞ → Touch：手
キャンペーン	そうだな、积极的に！ → いや、气にするな
营业(イベント会场)	そうだな、苦しそうだ → わかった、赖むぞ春香！
ある日の风景 2	もう少し话しかける → とりあえず应援する
偶像等级 D	
ランクアップ	CD卖り上げ
一日署长	平和そうだから → 格好だけでかまわないよ
ライブ(テーマパーク)	そうだね、おつかれさま → そうだな、游ぼう！
レコーディング(CD)	仕方ないよ、气にするな → ムリはしないほうが
ラジオ(ゲスト出演)	そうだね、乐しみだ → 慌てず素直にしゃべれば
杂志取材	そうだね…… → 答えにくいなら秘密に
ライブ鉴赏(勉强)	こういうのもいいもんだな → 应援するぞ
ビデオ摄影(PV)	转ぶなよ → Touch：头に付いてる叶っぱ
ミーティング(エステ)	化妆いらないからな → ははは、仕方ないなぁ
地方TV出演(ロケバス)	あまり食べると太るよ → でも、いいじゃないか
ある日の风景 3	そうなのか → ほめられた？
ある日の风景 4	いただきます → チョコもっとないかな？
偶像等级 C	
ランクアップ	辛くないならいいんだ
ミーティング	いいとも、走ろう → あえて轻く笑う
TVゲスト出演	笑わされそうだから → 歌が好きだから
ライブ(大型ステージ)	长い道のりだった → Touch：额头
レコーディング(CD)	水を渡す → 意见は堂々と
CM摄影(出演)	确かに珍しいね → シックに气取って
杂志取材	どうして？ → 恋人发觉とか？
アルバム发表	お安い御用だ → 歌はハートだ！
TV リハーサル	いや、俺が行くよ → バカ！无理するな！
ビデオ摄影	わかった、まかせた → まだまだ走る！
ライブ(武道馆)	梦をかなえた感想は？ → 寝不足か？
ある日の风景 5	わ、わかった → 失败は成功の元
ある日の风景 6	明るいお母さんだな → なれるさ
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	これからもマイペースで
ミーティング	そう言わずに闻かせてよ → 自力で顽张れ
TV出演	笑わすつもりで → 失败谈
ライブ(大型ステージ)	さすがに广いな → とにかく踊る
レコーディング(主题歌)	恋爱ドラマだといいな → よし、交涉してみよう
CM摄影(出演)	明るく可爱く元气よく → わっしょい！
取材(杂志)	少しは格好つけようか → じゃあ端っこに
表彰式	「自然」の赏 → Touch：脸
TVリハーサル	できないねぇ → やっぱり歌で
ビデオ摄影	リラックスしていれば → おはようからおやすみまで
ある日の风景 7	气にすることないさ
ランクアップ(A)	そんなはずはない
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	ゴロゴロしてると太るぞ → 静かに近寄って捕まえる → 笑颜を忘れてるぞ
2月の仕事	メッセージカードかな？ → 感谢の气持ちだ → ちょっと分厚く
3月の仕事	卒业式の季节だな → 先辈との别れとか → 先辈に言いたかったことを？
4月の仕事	カゼでもひいたか？ → 气分转换したら？ → 今みたいな感じで
5月の仕事	お客さんのことだけを考えろ → イチゴはどう？ → 试食コーナーを作る
6月の仕事	やっぱりウエディングドレス → その时は呼んでくれよ → 新妇の气持ちでやってみたら？
7月の仕事	キレイだから → 江户时代の花火屋の名前 → 醉わないおまじないを教える
8月の仕事	とても似合ってるよ → 水上かけっこ → 春香、自然体でな
9月の仕事	详しくはないよな？ → パズルゲーム？ → 失败してもいいから乐しく
10月の仕事	よし、行くか！ → 迫力があります → わかりません、かな
11月の仕事	少し回っていくか？ → 春香なら大丈夫だ！ → 深呼吸しろ！
12月の仕事	街もクリスマス气分だし → 乐しそうだな → 俺と食事に行くとか
夏の仕事	いや、俺が买ってこよう → いや、まだ食べられる
秋の仕事 1	そうだな！ → どうぞどうぞ
秋の仕事 2	そうだなぁ → Touch：春香的身体
冬の仕事	ああ、なんか新鲜だな → よーし、やってみるか
春の祭典	广くてもやることは同じだ
夏の祭典	歌で纳得させろ
秋の祭典	冰水で颜を洗う
冬の祭典	手を握ってやる
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す → 新しい明日のため、だ → ぜひ会いたいよな
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す → 新しい明日のため、だ → 春香の将来を、大切にしたいだけだ
事务所搬迁	
Lv1 → 2	气持ちいいな、春香！
Lv2 → 3	手ですりすりしたい
Lv3 → 4	歌のレッスンできるな

天海春香

Haruka Amami

声优：中村绘里子
年龄：16岁
身高：158cm
体重：45kg
生日：4月3日
血型：O型
三围：83-56-80
兴趣：制作点心、卡拉OK

无等级	
初见面	关心がある
ミーティング	热心なのは、认めるけどさ → 高校生? → きびしく、しごいてやろう!
1周・夜	マジメさの证
2周・朝	当然の心がけだな
作曲家挨拶	试练だ、耐えろ → 见た目も、大切だし → Touch：擦汗
2周・夜	いい教训になるな
3周・朝	ゾウリはあたたまっているか
3周・夜	胜たなければ意味はないぞ
偶像等级 F	
ミーティング	辉かしい实绩だなあ → 纳得いかない? → 呼び名には、意味なんてないよ
ライブ(ライブハウス)	それは、言えてるな → Touch：喉 → 1曲だけ、样子を见よう
ライブ(デパート屋上)	千早、あせりすぎ → できる范囲で、いいから → まあ、それでOKかな
あいさつ回り	勉强热心だな → まあ、歌のほうが重要だけど → ダメだ、すぐ行こう
买い出し	スッピンが、一番? → Touch：轻轻地来回抚摸脸 → そこまで、干涉はしないよ
营业(レコード店头)	なりません → 呼び入むのが、仕事だよ? → 一か八か、大声でいこう!
ロケバス	ノンビリする? → それじゃ、俺が困る → この话は、今はやめよう
前座	えらいな → 千早は、きびしいな → かまわない。やっちゃおう
写真摄影	气の持ちよう、かもな → Touch：脸颊 → 无表情で、押してみるか
运动	プラン、甘かったかな → 200回ぐらい? → Touch：用力按腹部
ある日の风景 1	日々精进、って → もしかして、キライなのか? → なければ、つくろう
偶像等级 E	
ランクアップ	……ずいぶん、端っこだな → 夫妇仲、そんなに悪いのか? → きっといつか、仲直りするよ
ミーティング	まるで、音乐の海だな → そう、させないようにしよう → 借りてでも、听いてほしい
ライブ(ライブハウス)	なにか、问题でも? → シロウトが、多いからな → ライブ专用の曲、つくるか
ライブ(市民ホール)	灾难だったな、千早 → Touch：手 → 一期一会だぞ、千早
握手会/サイン会	それと、これとは、别だよ → 千早らしいな → 「音符」とか、どうだ?
杂志取材(期待の新人)	音をのばす、だっけ? → きっと千早は、 トクベツなんだよ → Touch：口
老人ホーム慰问	さすがに、照れただろ? → 思いを入めれば、ね → いつか气が向いたら、闻かせて
写真摄影(写真集)	社长が、泣くよ? → 多分、いると思うよ → Touch：腰(肚脐附近)
路上パフォーマンス	宣传と、割り切ってくれ → Touch：肩 → 1コーラスだけで、OKだ
キャンペーン	そうだろうな → それが、理想だね → そんなの、わからないよ
营业(イベント会场)	なにが「グレゴリオ」だ → しばらくは、な → 谢る必要はないよ
ある日の风景 2	どれどれ…… → 大变な境遇だよな → 憎しみは、なにも生まないよ?
偶像等级 D	
ランクアップ	そこまでは、いかないけど…… → 风は、きまぐれだからな → でも、歌、好きなんだろ?
一日署长	まあ、そうかもな → いいPRになるよ → テキトーには、やってる歌かな
ライブ(テーマパーク)	乘ったこと、ないのか? → Touch：脸颊 → 心の、ヒマつぶしだよ
レコーディング(CD)	そう、兴奋するなよ → それでも、时间は守らなきゃ → Touch：轻轻地碰她的头
ラジオ(ゲスト出演)	乐剧、だっけ? → そんなこと、ないよ → こないんじゃないか?
杂志取材	たしか、和歌の枕词? → それでも、だよ → ちとせあめ
ライブ鉴赏(勉强)	おっ、たのもしいな → 千早は、どう思う? → 自分と、向き合っていくことだよ
ビデオ摄影(PV)	飞び鱼みたい、とか? → 食べたくなった? → Touch：擦干奶油
ミーティング(エステ)	Touch：脸颊 → ……まさかな → 千早も、似たようなもんだよ
地方TV出演(ロケバス)	それは、ライブも同じだろ? → 先が见えない? → あるけど、それは困る!
ある日の风景 3	家族とかと、いっしょに? → 今より、乐しかった? → まあ、そういうこともあるよ
ある日の风景 4	好きなのは、犬? → 亲とも、そうでありたい? → また、会いにこよう
偶像等级 C	
ランクアップ	ええッ!?本当か? → 耐えられそうか? → Touch：将泪水全部拭去
ミーティング	ああ、もちろんだよ → ケンソンすることは、ないよ? → Touch：胸
TVゲスト出演	プライド、伤つく? → 丸くなったかな? → じゃあ「おぼえてください」で
ライブ(大型ステージ)	ケガでも、したのか? → 止めても、闻きはしないだろ? → いつも以上のデキ、期待してるぞ
レコーディング(CD)	そういうケンカは、有意义だな → めざすは、大きな鸟かな? → 知识として、学ぶ必要はあるだろう
CM摄影(出演)	そう言ってくれると、助かるよ → 怒りがいが、ありそうだから? → Touch：轻轻地碰额头
杂志取材	口が悪い、とか? → 不可能に、挑战してみたいから → ……ぴよ～ん!
アルバム发表	その时は、いっしょに泣こう → Touch：轻轻地摸头 → 短く、スパッと决めよう
TVリハーサル	见たことない颜だし → まるで、哲学者だな → 气にせず、やっていいよ
ビデオ摄影	ユニットの未来のためにね → いや、俺の责任だ → ない
ライブ(武道馆)	うれしくて、か? → 人としての? → いや、 普通にやろう
ある日の风景 5	闻いた气がする → 当然、千早の活跃ぶりだろ
ある日の风景 6	いつも、冷静そうだから → Touch：鼻 → Touch：鼻
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	歌が、胜手に走り出す感じ? → 最初の一步、かな? → まだまだ、乐はさせないよ
ミーティング(勉强相谈)	合唱部、とか? → 千早の性格に、问题があった? → さびしいこと、言うなよ
TV出演	ま、游び感觉でいいよ → そういう千早も、 客受けするよ → Touch：鼻
ライブ(大型ステージ)	ソンする气はないよ → やっぱり、金も重要だよな → スゴ腕ばかりをそろえる、とか?
レコーディング(主题歌)	それとも、他に理由が? → うーん、职人芸だな → Touch：摸头
CM摄影(出演)	さぁ、どうでもいいけどな → 歌との出会いも、 そうだろ? → 真の天才コンボ、だろう
取材(杂志)	割り切るしかないよ → 书き下ろしも、入れたいな → Touch：头
表彰式	……言われてみると、そうだな → ジーニアス!? → いや、普通に、音乐の话を!
TVリハーサル	千早の方が、美人だよ → ……胜てる? → いや、思い知らせてやれ!
ビデオ摄影	撮影のとき、手こずりそうだな → そんなの、 オフとは言わないよ → 一部、キャンセルだ
ある日の风景 7	个人的なプレゼントかな → プラチナの指轮ください → ……耻ずかしいから
ランクアップ(A)	俺は、なにもしてないよ → 梦は、大きい方がいいよな → 翼だよ
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	今年の抱负を闻かれるかも → おもしろそうじゃないか → 「探求」はどうだ?
2月の仕事	何も话したくない → 恋爱とか兴味ない → 歌だ
3月の仕事	千早も参加してることだしな → 气のせいかもしれないぞ → 气持ちの问题ってこと?
4月の仕事	确かに、そうだな → 千早らしくないよ → そのままが、一番だよ
5月の仕事	今更、言われても…… → 美味しいって言えばいい → 知る必要、ないよ
6月の仕事	憧れる? → 祝福するような? → リラックス、リラックス
7月の仕事	愿い事をしようと思って → 千早と仲良くなれますように → 健康祈愿?
8月の仕事	意味はじゅうぶんあるよ → 潜水竞争 → こっそり期待してるよ
9月の仕事	RPG → 下手なトークでいいんだよ → ゲームの合间に闻いてください
10月の仕事	ラブレターでもあったか? → 流行曲だからだろ → 最适だからだろ
11月の仕事	紧张しちゃう? → 文科系、とか? → 先入观で选んじゃダメだ
12月の仕事	悪いな → サンタに会えるかもな → せめてクリスマスの雾囲气だけでも
夏の仕事	いや、やっぱり暑いよ → 溶けるぞ、早く食べよう
秋の仕事 1	そうだな → 何もするな
秋の仕事 2	冷たい言い方だなぁ → なら、今また覚えればいい
冬の仕事	千早もそう思うだろ? → とりあえず食べようよ
春の祭典	思うとおりにやってこい
夏の祭典	ハプニングはライブにつきものだ
秋の祭典	死ぬ气でアピールしてこい
冬の祭典	さすがに度胸あるなあ
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す → ほら、千早、笑って → いろいろ教えられた
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す → ほら、千早、笑って → 新しい星、つかもうな
事务所搬迁	
Lv1 → 2	探检しよう
Lv2 → 3	うれしい、だろ?
Lv3 → 4	「住めば都」って



如月千早

Chihaya Kisaragi

声优：今井麻美
年龄：15岁
身高：162cm
体重：41kg
生日：2月25日
血型：A型
三围：72-55-78
兴趣：欣赏音乐(尤其是古典音乐)



无等级	
初见面	君のプロデューサーだ
ミーティング	大股で、3歩ぐらい → 「ウサギとカメ」かな? → 俺が、助けてあげるから
1周・夜	ニコッと笑って
2周・朝	夜会ってもね
作曲家挨拶	そうだ → ポジティブ・シンキング! → Touch：用力擦眼睛下面
2周・夜	ゆっくり眠るといいよ
3周・朝	普通でいいよ
3周・夜	俺についてこい!
偶像等级 F	
ミーティング	そんなにしょげるな → 変なもんか、目立て!
ライブ(ライブハウス)	仕方ないさ、この氛围气は → 眩しい舞台にしたいなぁ
ライブ(デパート屋上)	そうだなぁ → 势いでやらせる
あいさつ回り	暗くないよ、真面目なだけ → Touch：胸
买い出し	雪步の意见が知りたい → 俺の决めた色にしない?
营业(レコード店头)	少し休んだほうがいい? → 失格なものか!
ロケバス	よっぽど疲れたのかな → 乐にして座っていよう
前座	まずはリラックスだ → もっとパワーを
写真摄影	そうでもない → ちょっと歌って
运动	もっと持久力を → とにかく走ろう
ある日の风景 1	たとえ人前が苦手でも
偶像等级 E	
ランクアップ	どうして泣くんだ? → 硬派なお父さんだな
ミーティング	今来たばっかり
ライブ(ライブハウス)	气にすることないさ → 结果オーライだからいいよ
ライブ(市民ホール)	适度の紧张はいいことさ → 拔け出して来たのかな
握手会/サイン会	もうちょっとがんばれ雪步 → 赖む雪步、起きてくれ!
杂志取材(期待の新人)	そんなに嬉しいのか → やっぱり、友达に?
老人ホーム慰问	そうだね、少し休むか → Touch：不断轻轻地捕脸
写真摄影(写真集)	ああ、赖むぞ → 身体のことは关系ない
路上パフォーマンス	地味な感じって? → Touch：胸
キャンペーン	その调子でどんどん赖む → 场所を一旦变えるか
营业(イベント会场)	なぁに、结果オーライさ → 思い切って1曲だけ歌う
ある日の风景 2	格斗道场?
偶像等级 D	
ランクアップ	谦逊かな → 雪步が气になるなら……
一日署长	确かにそうだけど → 考えるよりやってみるか
ライブ(テーマパーク)	远虑することないよ → 一绪に行こう
レコーディング(CD)	もっと气合を! → バックに欢声を流そう
ラジオ(ゲスト出演)	辛くとも顽张れっ → いい加减にしなさいっ
杂志取材	确かに困るよね → 家族构成とか?
ライブ鉴赏(勉强)	なるほど、面白いかも → そうか、ちょっと残念
ビデオ摄影(PV)	ひなびた温泉 → よし、撮影のあとで休暇だ
ミーティング(エステ)	そうか、よかったなぁ → Touch：胸
地方TV出演(ロケバス)	无理せず休もうか → 谁にも文句は言わせない
ある日の风景 3	お父さん?
ある日の风景 4	Touch：擦掉眼泪
偶像等级 C	
ランクアップ	もちろんさ! → いや、地味な积み重ねが
ミーティング	ちょっと休もうか? → Touch：肩
TVゲスト出演	气にすることないさ → 气持ちはわかるけど
ライブ(大型ステージ)	おお、そうだな! → 冷たい水を
レコーディング(CD)	いいのです! → インスト曲を入れてみる?
CM摄影(出演)	气合だ、气合! → とにかくやってみよう
杂志取材	そうだなぁ → そこを抑えてぐっと我慢だ
アルバム发表	よし、ではまかせたぞ → Touch：胸
TVリハーサル	そうなのか? → もっと寄ってもらおうか
ビデオ摄影	まずはリラックスだ → 觉えるより实践だ!
ライブ(武道馆)	とりあえず落ち着け! → もう少し待て
ある日の风景 5	そうだね → おいしいお茶だね
ある日の风景 6	落ちつけ! → よかったなぁ
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	ばっちり一流アイドルだな → もっともっと、目立て!
ミーティング	大变そうだなぁ → あきらめるな!
TV出演	かんだのか → その心意气はよし
ライブ(大型ステージ)	远くが见えず不安かな? → もっと近くで歌えればなぁ
レコーディング(主题歌)	そんなに嬉しいのか → 新たな面白さ追求しよう
CM摄影(出演)	见惯れないのかな? → とんでもない
取材(杂志)	杂志が派手なだけだから → シックに品よく
表彰式	お茶が好きだからなぁ → やっぱり绿茶だな
TVリハーサル	そんなことないさ → 歌にツヤがあれば……
ビデオ摄影	静かな动きを撮るよ…… → 一绪に踊ろう
ある日の风景 7	いいことだ → お父さんは心配性?
ランクアップ(A)	ガツンと言ってやれ
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	冷静に见えたけどな → 似合うんだろうな → なんでも似合うと思うぞ
2月の仕事	バレンタインが近いからな → ゆっくり言えば 大丈夫 → 大事な人って言うんだ
3月の仕事	そんなに力むなよ → 希望とか未来とか…… → わかった、任せるよ
4月の仕事	ホ～～～ホケキョ! → 俺が守ってやる → 本番には强いからな
5月の仕事	なつかれそうだけどな → 乐しんでるんだよ → いつも通りの笑颜で行け
6月の仕事	关系ないよ → 何でも似合うよ → 本番のリハーサルだと思えば
7月の仕事	ごめん、内绪にしてた → おまえもプロだろ → あと少しの辛抱だ、がんばれ
8月の仕事	乐あれば苦ありだよ → 足さえ动かしてりゃ いいよ → ファンのことを考えろ!
9月の仕事	气合だ! → 颜はあまり似てないけどな → いつも通りの雪步でいいよ
10月の仕事	マイ诗集を作ることだよな? → 耻ずかしがる ことないのに → 当たり前じゃないか
11月の仕事	骚ぎになるからダメ → 早くこっちに来い! → 雪步らしいな
12月の仕事	尊敬してるのか? → いいに决まっているじ ゃないか → 本物がフォローしてくれるよ
夏の仕事	お茶、くれるかな → Touch：肩
秋の仕事 1	きれいだな → 星座も见えるな!
秋の仕事 2	でも、休めるからいいかな → 木々が生き生きする
冬の仕事	いいね! → 锅もの
春の祭典	春スペなんてへのかっぱだ!
夏の祭典	见た目は关系ないだろ
秋の祭典	喝!!
冬の祭典	家族へのメッセージ
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す → 俺の目を、见てごらん → 憧れの人
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す → 俺の目を、见てごらん → こっちへおいで
事务所搬迁	
Lv1 → 2	何だか、悪い气がするな
Lv2 → 3	ニューヨークとかが、近いかな?
Lv3 → 4	雪步はどっちが好き?

秋原雪步

Yukiho Hagiwara

声优：落合佑里香
年龄：16岁
身高：154cm
体重：40kg
生日：12月24日
血型：A型
三围：80-55-81
兴趣：《MY诗集》(日本著名的同人志)、日本茶

饰品套装介绍

如果装备同一套装的饰品，那么在获得这些饰品的基本附加能力外，还会有额外的加成。现在就为大家将饰品套装的额外加成列出来。注意表中所指的等级，指的是同时装备的数量，最高为4级。



套装名称	饰品数量	等级2	等级3	等级4
悪魔セット	7	DANCE+7	DANCE+14	DANCE+24，能力等级+1
うさセット	3	DANCE+10	DANCE+20	–
战队ヒーローセット	2	DANCE+7	–	–
どんセット	5	DANCE+10	DANCE+20	DANCE+36，能力等级+1
忍者セット	3	DANCE+14	DANCE+28	–
羊シリーズ	3	DANCE+7	DANCE+14	–
ウマシリーズ	4	DANCE+10	DANCE+20	DANCE+36，能力等级+1
蝶シリーズ	3	VISUAL+14	VISUAL+28	–
天使セット	4	VISUAL+14	VISUAL+28	VISUAL+48，能力等级+1
花リボンシリーズ	4	VISUAL+10	VISUAL+20	VISUAL+36，能力等级+1
星シリーズ	4	VISUAL+14	VISUAL+28	–
メカシリーズ	3	VISUAL+10	VISUAL+20	–
穴掘りシリーズ	4	VISUAL+10	VISUAL+20	VISUAL+36，能力等级+1
牛セット	2	VOCAL+10	–	–
かつセット	5	VOCAL+14	VOCAL+28	VOCAL+48，能力等级+1
西游记シリーズ	4	VOCAL+7	VOCAL+14	VOCAL+24，能力等级+1
サンタシリーズ	2	VOCAL+14	–	–
ねこセット	4	VOCAL+7	VOCAL+14	VOCAL+24，能力等级+1
ひまわりセット	4	VOCAL+10	VOCAL+20	VOCAL+36，能力等级+1
ワルキューレの传说シリーズ	4	VOCAL+10	VOCAL+20	VOCAL+36，能力等级+1

无等级	
初见面	アイドルの端くれ、なんだから
ミーティング	すごいパワーだな → ま、言わなくてもいいけどな → とりあえず、ジョギングでも
1周・夜	元気な子
2周・朝	高规やよい
作曲家挨拶	惯れてないから → 「福、きたる」って → Touch：手
2周・夜	寝るといいよ
3周・朝	目玉焼き
3周・夜	负けられない
偶像等级 F	
ミーティング	アイドル共通の愿いだよな → こういうのは、气持ちだから
ライブ(ライブハウス)	Touch：手 → 见返してやろう → 气持ちはわかるけど……
ライブ(デパート屋上)	亲、严しかったのか？ → MCのことだな → まあ、おもしろいかも
あいさつ回り	ドキドキするか？ → Touch：脸颊
买い出し	いつしょに惯れような → そういう事は小さな声で
营业(レコード店头)	でーす！ → 微妙でーす → なれまーす → Touch：擦汗
ロケバス	うかれすぎないように → 他の人のことも考えよう → まあ、话ぐらいなら……
前座	客に饮まれないように → Touch：手 → これも经验だ
写真摄影	洗えない → それもいいかもな
运动	それだけじゃない → Touch：腹部
ある日の风景 1	いぇい！ → 3年？ → やめる时は、いつしょだ
偶像等级 E	
ランクアップ	ファンの人？ → 事务所の经费で拂うよ
ミーティング	そこまでは、まだ…… → ほんのすこしだけど → やーよーいー
ライブ(ライブハウス)	兴奋してる？ → CD收录より乐しい？ → Touch：手
ライブ(市民ホール)	そんな必要ないって → Touch：额头
杂志取材(期待の新人)	声、大きいって → 世间话でいいよ
老人ホーム慰问	ノドがつぶれるよ → Touch：脸上的饭粒
写真摄影(写真集)	お约束だから → よく似合ってるよ → それ、持って归る？
路上パフォーマンス	欲は出さずにいこう → 引き止めるなら、歌で
キャンペーン	いま、开发中だよ → もれなく、ついてきまーす → まーす
营业(イベント会场)	客席、步きながら歌う？ → スタッフがOKなら
ある日の风景 2	いいお母さんだな → やよいは守ってみせます
偶像等级 D	
ランクアップ	そうだな → 5人ぐらい？ → にぎやかで乐しい、とか？
一日署长	いやか？ → ファンに囲まれるぞ
ライブ(テーマパーク)	Touch：手掌 → 散步でもしたいのか？
レコーディング(CD)	こんなもんだよ → Touch：胸
ラジオ(ゲスト出演)	歌は别に流れるから → 自然体でいこう
杂志取材	アイドルの宿命だよな → 临机应变かな
ライブ鉴赏(勉强)	中学生じゃないだろ → 影响、受けすぎだよ
ビデオ摄影(PV)	うれしそうだな → いいプランかもな → 大成功すればね
ミーティング(エステ)	Touch：脸颊 → たまにはいいだろ？
地方TV出演(ロケバス)	可能性はあるな → Touch：轻触额头
ある日の风景 3	浩司って……？ → 迷子になったのかな → 事务所、连れていくか
ある日の风景 4	思い出の场所なのか？ → 俺も呼んでほしいな → Touch：手掌
偶像等级 C	
ランクアップ	今日はリッチだね → よかったよな、本当に → おごってくれる？
ミーティング	ごめんな → Touch：擦掉番茄汁
TVゲスト出演	ちょっと夸らしい？ → 乐しむ事も忘れずに
ライブ(大型ステージ)	Touch：手掌 → そうだろうね → ファイトー！
レコーディング(CD)	もう一度、相谈したら？ → 成长の证だよ
CM摄影(出演)	Touch：在消失前擦眉毛 → 15秒だからこそだよ
杂志取材	それは、ウケただろ → CDでもつけてみる？
アルバム发表	卖り上げより中身だよ → その意气でいこう！
TVリハーサル	OK！ → Touch：手掌 → 气にすることないよ
ビデオ摄影	もうギブアップ？ → くやしいよな → 头で考えすぎじゃ……
ライブ(武道馆)	胜たなきゃな → ……こらこら → Touch：抚摸头
ある日の风景 5	入れてくれて、ありがとな → ……思う
ある日の风景 6	Touch：脸颊 → Touch：脸颊 → Touch：脸颊
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	よく怒られた、とか？ → ああ、「でぃすてにー」だ
ミーティング	まあ、たしかにな → 成绩、悪いのか？ → いいかもな
TV出演	一流の证明だよな → 任せるよ → Touch：擦掉嘴唇上的口红
ライブ(大型ステージ)	そうだ → そんなことないよ → Touch：手掌



レコーディング(主题歌)	单に见る气がしないから？ → テーマは气にせずに
CM摄影(出演)	结婚式场？ → いいんじゃないか
取材(杂志)	Touch：肩部附近 → かぜ引くよ → あこがれの人かなぁ
表彰式	そうとも → できればね → トアーッ！
TVリハーサル	危なくないか？ → だから、おもしろいのかも → うれしそうだな
ビデオ摄影	やよいの素颜かな → Touch：脸颊附近
ある日の风景 7	えらい → ああ、いいよ → Touch：抚摸头
ランクアップ(A)	おめでとう → バカだなぁ → Touch：拭干泪水
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	后でもらって归ろうか → スタイリスト任せで平气 → 胜ってカブトの绪をしめよ、だ！
2月の仕事	谁かにあげたら？ → じゃあ俺とか → ありがとう、嬉しいよ
3月の仕事	学校とはちょっと违うけど → 未熟な自分から卒业 → 卒业する必要ないよ
4月の仕事	それなら安心だな → 轻快な明るい曲 → 游んじゃっていいと思う
5月の仕事	少しでも寝かせる → ファンが待っているぞ → ハイタッチをする
6月の仕事	ジューンブライドだよ → ……梦がないなあ → じゃあやってみるか
7月の仕事	花火はキレイだった？ → 数をかぞえるとか？ → 自分で考えるんだ
8月の仕事	それは赖もしいな → よし！やるか！ → バランスを强化
9月の仕事	イベントで顽张れ → 面白いと思うぞ → ゲームをやらせる
10月の仕事	わかつた、行こう → 大玉转がしだな → 出场数を减らそう
11月の仕事	その挑战、受けて立つ → やよいを信じて待つ → 乐しかつたか？
12月の仕事	ツリーの下で待ち构える → ハシゴを探そう → 永远のトップアイドルの座
夏の仕事	赖んだ → 俺がカントクする
秋の仕事 1	じゃ、一绪に行こうか → 电话をすれば…
秋の仕事 2	じゃ、一绪に行こうか → とにかく行っておいで
冬の仕事	そりゃもう犬のように → そうだな！ → きっと、豪华だろうな
春の祭典	紧张してたほうがいい
夏の祭典	热气に负けないよう顽张ろう
秋の祭典	心がこもってれば平气だ
冬の祭典	俺の力も贷すよ
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す → つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！ → Touch：手掌
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す → つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！ → 「くるま」だな？
事务所搬迁	
Lv1 → 2	がんばったからだ！
Lv2 → 3	レベルアップ、だろ？
Lv3 → 4	1000圆ぐらいかな

高规弥生

Yayoi Takatsuki

- 声优：仁后真耶子
- 年龄：13岁
- 身高：145cm
- 体重：37kg
- 生日：3月25日
- 血型：0型
- 三围：72–54–77
- 兴趣：オセロ棋(一种游戏)

假期爆发事件一览

选择休む时出现的爆发俗称“假期爆发”，必须要出现特定事件后才会出现，下面就为大家披露导致假期爆发的事件的发生等级。不过需要注意的是，这些事件的出现几率非常低，大家要有心理准备。另外表中列出的偶像等级只表明在这些等级时有几率出现，其他等级是否会出现尚无记录。



姓名	偶像等级
天海春香	F、D、C
如月千早	F
秋原雪步	F、D
高规弥生	F
秋月律子	C
三浦梓	D、E
水濑伊织	F、B
菊地真	F、D
双海亚美&真美	D、E
星井美希	F、E、C

无等级	
初见面	ベストを尽くすよ
ミーティング	……もっともだ → 高校3年ぐらい? → 知恵を贷してくれよな?
1周・夜	GOODBYE
2周・朝	プロデューサー、だな
作曲家挨拶	それも、そうだな → 气温の差があるから → Touch：用力擦眼镜上的雾气
2周・夜	つらかった?
3周・朝	律子、なおしてくれ
3周・夜	头脑、だぞ
偶像等级 F	
ミーティング	それはそうだが → Touch：手腕附近
ライブ(ライブハウス)	なんだ、怖いのか? → Touch：额头
ライブ(デパート屋上)	そう言うな → ああ、气乐に行け
あいさつ回り	礼仪は大切だ → なんの、これからだ
买い出し	いや、わかるぞ → 普段の肌の手入れ
营业(レコード店头)	いいから顽张れ → 无理するなよ
ロケバス	气になるな → 续きは事务所で
前座	そうだなぁ → そうはいかないよ
写真摄影	そうだなぁ → 必要ないんじゃないか?
运动	マジです → なら、今度必ずな
ある日の风景 1	手间かけてすまないね → しかしこれも勉强だな
偶像等级 E	
ランクアップ	そうだなぁ
ミーティング	やるしかないさ → Touch：额头到头顶的一带
ライブ(ライブハウス)	故障かな? 调べてみるか → マイクを変えてみる?
ライブ(市民ホール)	チケットを受け取る → まだ自信がないんだろ?
握手会/サイン会	そうだな、误算だ → とにかくサインだ
杂志取材(期待の新人)	气持ちは分かる → 素直に喜ぼうよ
老人ホーム慰问	意外と乐しんでる? → 素直じゃないなぁ
写真摄影(写真集)	耻ずかしいのかな? → これも仕事なんだぞ?
路上パフォーマンス	もちろんさ → スピーカーを隐して……
キャンペーン	これからさ、これから → うむ、いい心がけだ
营业(イベント会场)	わかってるさ → やっぱり半分かな
ある日の风景 2	大变だなぁ → そうとも、ハッタリ上等
偶像等级 D	
ランクアップ	そうだなぁ → サイレント・マジョリティー?
一日署长	そうかなぁ → Touch：手腕
ライブ(テーマパーク)	そうだな、よく顽张った → 问答无用！さぁ行くぞ！
レコーディング(CD)	スパートかけよう → 落ち着くまで小休止しよう
ラジオ(ゲスト出演)	おつかれさま → DJに注文いれる?
杂志取材	まぁ落ちつけ → ちょっと气が引けるな
ライブ鉴赏(勉强)	なんで寝ちゃうんだ → Touch：肩
ビデオ摄影(PV)	カンシャク起こすなよ? → よし、がんばれよ
ミーティング(エステ)	そうなのか → Touch：从肘到肩的胳膊上
地方TV出演(ロケバス)	ははは、うっかりだな → なら仕事の准备でも
ある日の风景 3	何故そんなことを? → 光荣だな
ある日の风景 4	もちろん歌とダンスで → かまわないさ
偶像等级 C	
ランクアップ	记事に不满かな? → そうだが、まずは……
ミーティング	基础トレの强化だ → それより歌の科学的特训を
TVゲスト出演	OK、势いは认めよう → Touch：脸颊
ライブ(大型ステージ)	よし、まかせた → 色を工夫
レコーディング(CD)	とりあえず答える → よし、一绪に挑战しよう
CM摄影(出演)	そうかもしれないが → スタッフと相谈するか
杂志取材	人气者は辛いよな → まだまだこんなもの
アルバム发表	出たいけどあえて…… → そうだな、ひと言话すか
TVリハーサル	事实を正直に伝える → 文句があるなら俺を责めろ
ビデオ摄影	派手な要素を加える? → カットを速く
ライブ(武道馆)	ガラにもなく紧张か? → Touch：右手
ある日の风景 5	言叶の违いか? → 今からでも顽张れば
ある日の风景 6	差し入れはありがたい → いいとも、やってみせろ
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	そうとも！ → 忙杀されてはかなわんね
ミーティング	暗记力か → 律子なら大丈夫だろう?
TV出演	挑战しがいのある仕事だな → ムリはするなよ?
ライブ(大型ステージ)	不调でもめげるなよ → ここはおまじないで
レコーディング(主题歌)	だといいなぁ → マイナーでも人气が出れば
CM摄影(出演)	同じものを撮るプランで → カメラを激しく插う
取材(杂志)	喜べ、律子！实はな… → 律子は真ん中かな
表彰式	しっかり者の氛围气 → 一番仕切る役
TVリハーサル	そんなに自信ないのか → とにかく顽张れ
ビデオ摄影	ドラマ风にやろう → 俺を叱る样子
ある日の风景 7	讯いてみる → まだまだやれるさ！
ランクアップ(A)	いいけど…… → 确かに乐しそうだ
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	休むのも大事だ → Happy New Year! → しなやかに、したたかに
2月の仕事	乙女は大变だな → それでも欲しいな → いいんじゃないか
3月の仕事	キライだった → 泪はこらえた → 俺もがんばるよ
4月の仕事	なめてかからない方がいいぞ → これからも仕事优先で → 司会者にツッコミをいれよう
5月の仕事	绝对成功させるぞ！ → おさえていけ → 少しだけ変えよう
6月の仕事	仕事を忘れるな → 律子って女の子なんだな → 俺が责任を持って……
7月の仕事	屋台はいいよな → fire works → 小ネタはいらないよ
8月の仕事	俺が代わりに脱ぐか? → 女の子が喜ぶ → かわいい水着を
9月の仕事	调查に抜かりなし、か → ゲーム感觉でやろう → ちょこっとだけなら
10月の仕事	雄弁だな → ファンが泣くぞ → ギャラを减らす
11月の仕事	みんな元气がよくていいよな → 助手ってところか → カラオケ必胜法かな
12月の仕事	家族と过ごせ → 七面鸟料理に挑战 → 会ったことがない
夏の仕事	何をリサーチ? → 律子、泳げないの?
秋の仕事 1	确かに、いい感じだな → 外、出ようか
秋の仕事 2	确かに活气があるな → 暇だ！
冬の仕事	俺にもひとつくれ → 谁かの差し入れ
春の祭典	生兵法は大ケガの元だぞ
夏の祭典	それをステージで爆发させるんだ
秋の祭典	现场のヘルプをしてみないか
冬の祭典	一生なんて覚えちゃいないよ
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す → アイドル以外にも、 向いている → 韩国
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す → アイドル以外にも、 向いている → 「ダーリン音符」って呼んでくれ
事务所搬迁	
Lv1 → 2	赁贷料が心配
Lv2 → 3	仕事を増やす
Lv3 → 4	もっと豪华な所が……

秋月律子

Ritsuko Akizuki

声优：若林直美
年龄：18岁
身高：156cm
体重：43kg
生日：6月23日
血型：A型
三围：85-57-85
兴趣：资格取得、分析

女武神套装

无等级	
初见面	ああ、かわいがる
ミーティング	完全に、お芝居か？ → まあ、そうかもな → 持ってこさせていただきます
1周・夜	最高だよ
2周・朝	身が引き締まるよ
作曲家挨拶	わからないよ。けど…… → 大丈夫か？ → Touch：按住肩部
2周・夜	もっと乐だといいな
3周・朝	お手柔らかにな
3周・夜	その意気で、行こう！
偶像等级 F	
ミーティング	……本音かなぁ → 绝对に响きません → 死ぬほど、困る！
ライブ(ライブハウス)	新人だからなぁ → 犬？ → わかったよ
ライブ(デパート屋上)	デパートの中か！？ → 中には、ファンもいるよ → 俺が、うまくごまかすから
あいさつ回り	言叶づかいには、注意な → しばらくはガマンな → Touch：脸
买い出し	肌を守るためだよ → ふざけないでくれよー → Touch：脸
营业(レコード店头)	こっそり动くよ → 口调は明るくな → Touch：脸
ロケバス	そんなこと、ありえないよ → そう决めるのは、早计だよ → あんな幼稚なの、见たいのか？
前座	たいした度胸だよ → そしたら、并ぶな → どこかは负けてる
写真摄影	ああ、そうだな → ははは、かもな → 俺はプロデューサーでいいよ
运动	あと30分、がんばろう → ごめん、予算が…… → Touch：擦掉额头上的汗
ある日の风景 1	泣くなよ → 鸠语、话せるのか？ → 世话にはなれないよ
偶像等级 E	
ランクアップ	初のギャラ日？ → なにか、使う用事でも？ → 记念には、なるだろ
ミーティング	ひどいよ、伊织…… → 建筑デザイナー？ → 伊织が売れたら
ライブ(ライブハウス)	体调でも、悪いのか？ → サンドイッチとか？ → Touch：轻抚后背
ライブ(市民ホール)	できるなら、そうしたいけど → 转んだ原因、わからなくなるぞ → 伊织をあきらめる
握手会/サイン会	ファンサービスしてる场合か！ → Touch：触摸蝴蝶结 → 伊织は、理想が高いな
杂志取材(期待の新人)	ちがうって → ちがうって → ……そうだな
老人ホーム慰问	Touch：按住额头 → たしかに、惜しいな → 车、出すよ
写真摄影(写真集)	そんなこと、させないよ → めまいがするよ → 俺がガードするって
路上パフォーマンス	认知度アップのためだよ → Touch：揉右眼 → アメ、买ってやるから
キャンペーン	伊织には、全然似てないな → 生写真とか？ → 许してくれよ……
营业(イベント会场)	つらそうだな → 日本语じゃ、物足りない？ → わかった、ダメで元々だ！
ある日の风景 2	つき合おうか？ → 无事なら、いいって → おんぶしてやろうか？
偶像等级 D	
ランクアップ	それでも、轨道には乗ったんだし → 严しいお父さんだな → そうだね。ぜひ一度
一日署长	过激すぎないか？ → 海が汚れるだろ → Touch：眼睛
ライブ(テーマパーク)	着ぐるみ？ → Touch：抚摸贱兔 → 乗っていくか？
レコーディング(CD)	こらえてくれよ → 横ヤリも入るしな → なら、俺もやめるよ
ラジオ(ゲスト出演)	……すぐ、ばれるよ？ → それで、济むと思う？ → ひたすら、甘えてこびろ！
杂志取材	今回は、ガマンしてもらおう → わがままスマッシュ！ → 甘えるように
ライブ鉴赏(勉强)	……オレンジジュースだな → 俺は感动したけどな → 伊织の方が、すこし下かな
ビデオ摄影(PV)	まあ、そういうことかな → ああ、闷绝するだろうね → Touch：腹部
ミーティング(エステ)	世界一をめざそう → 星と太阳くらい → Touch：按住脸颊
地方TV出演(ロケバス)	悪かったよ…… → 信じてる → 俺たちの梦、だろ？
ある日の风景 3	ひとり言か？ → 孤独だったんだな → 口外したりしないから
ある日の风景 4	立派な兄さんたちだな → 柔软にってことかな？ → 型破りなところだよ
偶像等级 C	
ランクアップ	そんな危険なこと、できないよ → ……冗谈だろ！？ → 月极めで、ひと部屋借りとくか
ミーティング	この、わがまま娘っ！ → おーい、笑ってー！ → おーい、逆立ちしてー！ → 伊织、おつかれさま
TVゲスト出演	そうとも！ → 人、いるのかな？ → ……半人前だよ

ライブ(大型ステージ)	俺のせい → 见た限り、大丈夫だ → Touch：胸之下、腰之上的衣服
レコーディング(CD)	落ち着けって → 俺は、特别だからな → Touch：耳朵
CM摄影(出演)	中ヒットかな → ギャラは、かなわないけどな → 练习相手、してやろうか？
杂志取材	人气の秘密は、なんですか？ → で、本当の趣味は？ → 俺じゃ、ダメだよな……
アルバム発表	よろこぶには早いよ → それぐらい、売れるといいな → Touch：把翘起的头发抚平
TVリハーサル	まあ、气长に待とう → 体はひとつだからね → そんなの、どうでもいいだろ
ビデオ摄影	ある → ありがとう → 一发胜负のつもりで
ライブ(武道馆)	いや、出発点だよ → そうしてくれると、助かる → ミネラルウォーター2リットル
ある日の风景 5	ダックワーズ → たしかに、そうかもな → いや、うれしいよ
ある日の风景 6	日常生活じゃ、使わないよな → Touch：额头 → そのうち、チャンスはあるよ
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	才能の胜利だな → お父さん、忙しいのか？ → まあ、そんなとこだな
ミーティング	……まあ、いいけど → 头を下げる
TV出演	新味がほしいんだろうな → もちろんだよ！ → ああ、任せる
ライブ(大型ステージ)	怀中时计とか？ → つくったら、买ってくれる？ → Touch：胸部以上手腕附近
レコーディング(主题歌)	伊织、音はずしてたよ → やれば、できるだろ？ → そうだな、妥协してもらおうか
CM摄影(出演)	いや、そう言われても…… → 理解力には、个人差があるし → ……大きくなったよな
取材(杂志)	Touch：胸 → わかった、信じてるからな → ブサイクに见えるよ？
表彰式	1曲歌う、とか？ → それでも、かわいいよ → 受け取れないよ
TVリハーサル	完全に、ひとり舞台だな → 思わないよ → そんな日は、来させないよ
ビデオ摄影	たしかにな → 恋かも → 心が安らぐ
ある日の风景 7	イヤじゃないけど…… → 人气者には、责任もあるしな → 空港见学して、帰ろう
ランクアップ(A)	历史に名を残したな → 伊织、こわいって…… → わかった。じゃ、王妃様な
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	よく相手してくれた！ → ニコニコしてるだけでいいから → 大成功间违いなしだぞ
2月の仕事	リスナーにプレゼント？ → くれるの？ → ま、まさか本命チョコ……？
3月の仕事	ちょっと复杂な气持で → 全力でぶつかって来い → そうさせてみせるよ
4月の仕事	もちろんだとも！ → 相手も同じ考え → 知的なコメントをウリにしよう
5月の仕事	今度つれてってやるよ → じゃあ俺が食べるよ → 食べてるトコがカワイイのに
6月の仕事	いいねーハワイ！ → まるで映画のワンシーンだった → 俺もさらいにいくかもね
7月の仕事	そりゃ、花火番组だしな → よし、少し离れよう → おでこを隠すんだー！
8月の仕事	だったら胁役に彻してみるか？ → アタマで胜负しろ！ → 水上アスレチック
9月の仕事	それは俺の役割だもんな → ゲームのジャンルだよ → 质问攻めにしよう
10月の仕事	豪快だなぁ → よし、やってやる → ちゃんと勉强しとくよ
11月の仕事	无料コンサートだからな → 街头キャンペーンと同じだろ → 彼らに合わせることはないよ
12月の仕事	集まりすぎたら大変だよ → ぜいたくなBGMだよな → むしろ、盛り上げてやれよ
夏の仕事	ブツブツ言うなよ → やっぱり凉しいとこへ
秋の仕事 1	オフで幸いだったな → 俺が车を呼んでやるよ
秋の仕事 2	ものまねステージだ → よしわかった乱入しよう
冬の仕事	暖炉にでも → 连れてってくれ！
春の祭典	もはや大物の贯禄だな
夏の祭典	ファンに囲まれるぞ
秋の祭典	事务所の方针なんだ
冬の祭典	もっとがんばらないと
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す → ファンが、待ってる！ → 伊织と同じ、考えだよ
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す → ファンが、待ってる！ → 恋人候补ってことかな？
事务所搬迁	
Lv1 → 2	あまり、変わり映えしないなぁ
Lv2 → 3	50点って、とこか
Lv3 → 4	うれしいよな



水濑伊织

Iori Minase

声优：钉宫理惠
年龄：14岁
身高：150cm
体重：39kg
生日：5月5日
血型：AB型
三围：77-54-79
兴趣：海外旅行、购物



卷首特稿
特别企划
至尊年鉴
典藏攻略

菊地真

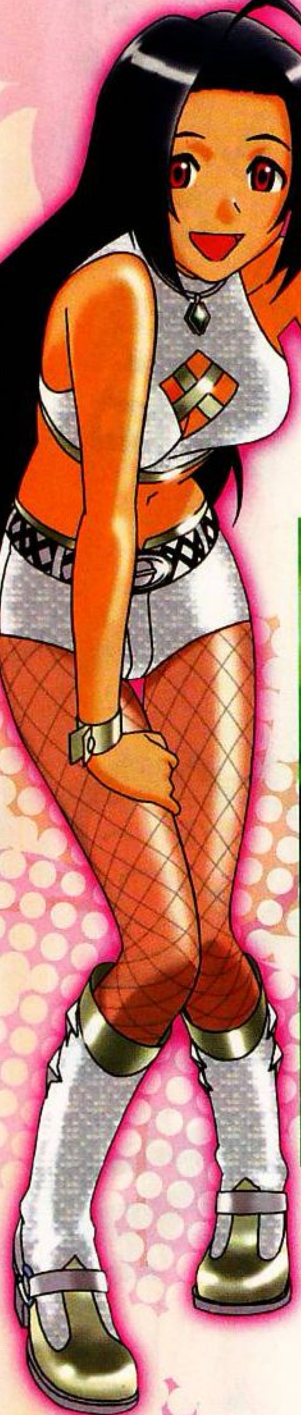
Makoto Kikuchi

声优：平田宏美
年龄：16岁
身高：157cm
体重：42kg
生日：8月29日
血型：O型
三围：73-56-76
兴趣：所有运动

无等级	
初见面	かわいい、キミ
ミーティング	年龄から、教えてくれ → 女の子の梦だもんな → ブームは、女性が作るものだから
1周・夜	じゃあな、真
2周・朝	生徒みたいなもの
作曲家挨拶	シャキっと、しろよ → Touch：拳头
2周・夜	また元气な颜、见せてくれよな
3周・朝	3日目
3周・夜	よし、二言は无しだぞ
偶像等级 F	
ミーティング	变わってると、思った → 困った父亲だな → 魔虎斗かなぁ
ライブ(ライブハウス)	意外に、女の子なんだな → あれは……ヤスデかな? → Touch：迅速移到头部
ライブ(デパート屋上)	强制的に? → 悲しい条件反射だな → 一芸があるのは、强みだよ?
あいさつ回り	根性を、试してるんだよ → おもしろいと思うよ → Touch：轻触头部
买い出し	役は、ジュリエット? → Touch：脸颊 → 同じ事务所のアイドルと来たら?
营业(レコード店头)	そうだ、がんばろう! → 别ので、やってごらん → 主妇を、ねらってくれ
ロケバス	なんとか、しないとな → ……あのなあ → ……よし、任せる!
前座	Touch：拳头 → 告白されたのか? → ここは、逃げの一手だな
写真摄影	まあ、その发型だしな → Touch：抚摸头发 → 效果なしでも、最高にかわいいよ?
运动	水とか? → おへそ、出てるから? → 集中力が、足りないなあ
ある日の风景 1	真には、向かない → そりゃ、あんまりだな → 家を出るしかないよ
偶像等级 E	
ランクアップ	すごいなっ! → この先、大变そうだな → 荷物运び、手传ってくれる?
ミーティング	レボリューション? → お娘样っぽく、してみたら? → そういう真は、どうなんだ?
ライブ(ライブハウス)	そ、そうとも言えないよ → できるのか、そんなこと? → Touch：腹部
ライブ(市民ホール)	Touch：拳头 → ……感心してる场合か → 倒れなければ、なんでもいいよ
握手会/サイン会	がんばれ、王子样! → 逆に、闻き返せ → おしゃべりで、ごまかせ
杂志取材(期待の新人)	人气が、先行だよ → 今度、贷してくれる? → 气が早すぎだって
老人ホーム慰问	将来、入りたい? → 调子に乗るなって → さわりだけ、教えればいいよ
写真摄影(写真集)	气合、入れてるのか? → 意外に、ふくよかだな → 普通で、いいって
路上パフォーマンス	くっ、ヤバいな → 逃げろ、真! → Touch：轻轻地长按脸上的红晕
キャンペーン	もう、つくっちゃったしなあ → 思い知ったか? → 现时点では、これが限界だよ
营业(イベント会场)	手、ケガしなかったか!? → 一生悬命、踊ってたんだな → Touch：腹部
ある日の风景 2	よし、つかまえよう! → 身分は、わきまえような
偶像等级 D	
ランクアップ	へー、すごいな → ちょっと、くやしい? → 好き嫌いは、よくないよ?
一日署长	ミニスカート? → 场所を、考えて → 闻けません
ライブ(テーマパーク)	ちょっと、うらやましいな → Touch：头 → いや、恶の女干部だよ
レコーディング(CD)	说明は、わかりやすくな → 反省しような → Touch：拳头
ラジオ(ゲスト出演)	绘に描いたモチ、って言うんだ → めずらしくも、ないだろ? → 料理とか、かな
杂志取材	それは、记者によるよ → それが、社会だよ → Touch：抚摸头部
ライブ鉴赏(勉强)	オーラが、出てるよな → 真も、话せないのか? → それでも、いいじゃないか
ビデオ摄影(PV)	别の仕事に、さしさわるよ → Touch：左臂 → 无人岛のアイドルかな?
ミーティング(エステ)	美容外科じゃないぞ → とっとと、入る! → ……君、だれ?
地方TV出演(ロケバス)	本当か? → そうしたら、やり直そうな → こらえろ、女の子だろ!?
ある日の风景 3	どこかの剧团员? → ここは、梦の原点、か → もう、かなえてるかもよ
ある日の风景 4	好きなドライバーが、いるとか? → 真は、真だしな → 表彰台、めざそうな
偶像等级 C	
ランクアップ	よろこんでるヒマはないぞ → で、开き直ったと… → 立たせてやろう
ミーティング	いいニュースか? → Touch：眼睛 → 俺は、行ってほしくない
TVゲスト出演	よっと → カッコいいー!! → じゃあ、歌は口パクだな
ライブ(大型ステージ)	プレッシャー? → 真は、やさしすぎだな → やっぱり、甘い饮み物とか?
レコーディング(CD)	大切な要素だけどな → Touch：腹部 → 自分の考え、だろ?
CM摄影(出演)	断ればよかったか? → 浴衣で、行こうな → Touch：脸颊
杂志取材	他のやつに、负けるなよ? → それが、アイドルの役割だろ → じゃあ、肩もんでくれる?
アルバム发表	似てないって…… → しゃべってる间に、急ごう! → いや、左だ!
TVリハーサル	……バカ → Touch：肩 → ムリしすぎるなよ!
ビデオ摄影	ま、そんな感じか → DVD は、すり减らないよ? → 事务所のスタッフと、だろ
ライブ(武道馆)	そうなっちゃ、困るよ? → 男でも、同じだよ → Touch：长抚脸颊
ある日の风景 5	初段ぐらい? → よし、觉悟しろ! → Touch：胸
ある日の风景 6	もしかして、兄弟? → 友情の终わり、か → 拾ったものも、あるだろ
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	Touch：拳头 → これが、真の成功法なんだよ → それは、逃げだよ
ミーティング	もてて、困りそうだな → 间に合ってるよ → 结婚しよう
TV出演	まったくだ! → Touch：腰 → だから、最近かわいいのか!
ライブ(大型ステージ)	エースだ! → 深い信赖があったからだよ → Touch：两拳中央
レコーディング(主题歌)	满面の笑颜で → 一流の芸能人なんだぞ? → Touch：眉间
CM摄影(出演)	真にだって、买えるだろ? → きつすぎる时は、言えよ → コンパス机能じゃ、ダメか?
取材(杂志)	……微妙 → シカが、跳ねるような? → 最优先は、广さかな
表彰式	ほどほど、うれしいです → どっちでもない → 情けないこと、するな!
TVリハーサル	俺にも、できるかな? → いいことじゃないか → よしっ、戻してやろう!
ビデオ摄影	ちょっと、疲れる? → ひざマクラ? → Touch：右臂上部
ある日の风景 7	ある程度はな → 何か、わかった? → Touch：长按嘴部
ランクアップ(A)	いや、アイドルだよ → おたがいに、よかったよな → ……ばか
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	七转び八起き → 紧张か? → とにかく笑颜だ
2月の仕事	王子样みたいだったぞ → 俺が处理するしよう → ……ひとつも贳ってない
3月の仕事	うらやましいじゃないか → 特に何も…… → 「思い出」だ
4月の仕事	とにかく笑颜だ → 简单な方がいいだろう → 一绪になって游ぶことだ
5月の仕事	恋人と! → 一曲歌うか → バラード系ナンバーだ
6月の仕事	いい撮影会にしたいな → 落ちついて、闻いてくれ → 乐しみは后にとっておこう
7月の仕事	后で买ってやるから → じゃあ、やめるか? → その迫力をレポートするんだ
8月の仕事	バッチリ可爱い → 勇气と度胸だ → 优しさを忘れるな
9月の仕事	素でかまわない → 实际にプレイしてみよう → 落ち着け、真!
10月の仕事	ケガだな → もちろん真っ向胜负だ! → ムリはするな
11月の仕事	模拟店を见よう → 顽张れば、两立できるよ → 大学がらみの话题だろう
12月の仕事	今でも信じてるぞ → 别に何もいらないな → 流行のキャラクターグッズだ
夏の仕事	确かに、泳ぎたいね! → 后で泳ぎ方教えてよ
秋の仕事 1	恋人同士に见えるかな → ひとまず俺と步こうか
秋の仕事 2	慌てるなよ? → 买い物か
冬の仕事	ああ、乐しみだな → ぜひ赖むよ → Touch：臀部
春の祭典	集中力を切らさないことだ
夏の祭典	魂を燃やすんだ!
秋の祭典	まず真が元气になるんだ
冬の祭典	乐しんでこい
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に传える → 行动で、なにかを变えることだ → Touch：拳头
ドーム成功(最佳结局)	正直に传える → 行动で、なにかを变えることだ → デートに连れてく、とか?
事务所搬迁	
Lv1 → 2	……ゴキブリ?
Lv2 → 3	背中で、スピン?
Lv3 → 4	メイドさんってとこか?

无等级	
初见面	本当に、理解してます?
ミーティング	わざと、ボケてます? → 商売あがったり、です! → そのままでも、いいですよ
1周・夜	がんばりましょう
2周・朝	プロデューサーですよ
作曲家挨拶	紧张しているのでは? → Touch：脸颊
2周・夜	ラクになりますよ
3周・朝	俺のこと覚えてくれましたね
3周・夜	マイペースでいきましょう
偶像等级 F	
ミーティング	あずささんには、似合わないかも → そんなにムリしなくても…… → つぎの予定が、结まってること?
ライブ(ライブハウス)	人生、まちがえました? → 急いでくださいね!
ライブ(デパート屋上)	昼寝、好きなんですか? → コーヒーでも、饮みます か? → あずささん、よだれ垂れてます!
あいさつ回り	Touch：肚脐附近 → やるしかないでしょう → 俺が、电话しますよ
买い出し	用途を考えましょう → あずささんの好みで → どうぞ、气の済むように
营业(レコード店头)	气轻に、いきましょう → 客を退屈させちゃ、ダメです → 默って、微笑んでみて
ロケバス	ど、どうして、そんなことに? → 多少は必要ですよ → Touch：轻抚背部
前座	ここで、见学していきますか? → たしかに、别格ですよね → 轻く意识してもらえれば
写真撮影	颜立ち、整ってますからね → 本气じゃないですよね? → カメラマンも、プロなんですから
运动	ダイエット? → Touch：腹部→ エアロバイクとかは?
ある日の风景 1	カンコ鸟? → そしたら、常连になりますよ → 事务所の仕事、します?
偶像等级 E	
ランクアップ	变わった新闻ですね → ニシキを、饰らないと → 结婚を、バカにしてますね
ミーティング	生活上の问题ですか? → バランスが、むずかしいですね → 牛乳でも、たしてみては?
ライブ(ライブハウス)	紧张しませんか? → Touch：手 → 惯れるしかないですよ
ライブ(市民ホール)	总立ちにしちゃいましょう → 昼寝にも、最适ですしね → 童谣とか、どうですか?
握手会/サイン会	お姉さんっぽいから、かな → ひらがな、で → 「せんきゅ~音符」にしましょう
杂志取材(期待の新人)	わりとミーハーなんですね → Touch：眉毛 → 仕事运、とかですか?
老人ホーム慰问	最高のプレゼント、しましたね → もてますね、あずささん → 结果的に、よう伤つけたのでは?
写真撮影(写真集)	こらえてください → キレイですよ → ガチガチでも、いいです
路上パフォーマンス	大人ですね、あずささんは → Touch：花瓣 → 事务所にでも、饰ります?
キャンペーン	Touch：眼睛附近的头发 → はは は、そうですね…… → ムダじゃないですって
营业(イベント会场)	みんなで、行きますか → しかたないですよ → あずささんは、どう思います?
ある日の风景 2	リス → カップラーメン1年分
偶像等级 D	
ランクアップ	くつ、ひどい奴がいるな! → チカン相手に、喜ばないでください → もっと、有名になることです
一日署长	Touch：她身边的背景 → 衣裳に问题でも? → ミニで、いってみましょう
ライブ(テーマパーク)	うらやましいですか? → Touch：脸颊 → あの亲子のために?
レコーディング(CD)	气持ちを切り替えないと → 避けたら、つまらないですよ → 多分、歌い续ける限り
ラジオ(ゲスト出演)	力を抜いて? → 心から、にじむんですかね → ええ、タレントにほしいです
杂志取材	……考えすぎか → もうすこしすれば、きっと → それで后悔しませんか?
ライブ鉴赏(勉强)	关系者から、もらったんです → Touch：头 → もちろん、レストランで
ビデオ撮影(PV)	スリムになりましたね → 氛围气だけで、いいのでは? → 别の水着にしますか?
ミーティング(エステ)	闻いてみただけです → すぐには、ムリですよ → これっぽっちも、してません!
地方TV出演(ロケバス)	じゃあ、いい梦を → Touch：泪水 → たしか「TV出演がんばろう」って
ある日の风景 3	いい息抜きに、なります → 友美さんって、亲友でしたっけ? → 友美さんみたいに、なれるかな
ある日の风景 4	思い出の曲って、わけですね → あずささんが、大人になったから? → 负けては、いられませんね
偶像等级 C	
ランクアップ	なにかの冗谈ですか? → し、知らなかったです → 胸、张ってください
ミーティング	再发売したいんですか? → 俺は、わかってます → それなら、俺でも胜てますね
TVゲスト出演	そんな言叶、忘れちゃいましょう → 大丈夫ですから、集中して → Touch：抚摸脸颊

ライブ(大型ステージ)	公式ファンクラブでも作りましょうか → 一番魅力的、かな → 言叶でいいと思いますよ
レコーディング(CD)	ないものは、气にしたって…… → 参加することが、大切です → Touch：颊
CM撮影(出演)	甘口评价で、助かります → 皮とか、むきすぎなのでは? → 俺に、ゴチソウしてくれます?
杂志取材	散步しながら、行きますか → 本音を话せばいいですよ → 正体、バラしちゃおうかな
アルバム发表	决まりですから → 校歌、覚えてます? → ファンへのメッセージ、中心で
TVリハーサル	あずささんのせいでは…… → マンモスかも、しれません → スタッフは、それでも幸せかも
ビデオ撮影	Touch：肩 → 挑战的ですね → なら、半分は事务所持ちで
ライブ(武道馆)	特别な缘が、あるのかも → 昔はもっと、地味だったとか? → 俺が、夕食おごります
ある日の风景 5	ニアピンって、とこかな → なにか、したんですか? → それは、今度ゆっくり
ある日の风景 6	いっしょに、がんばりましょう → 太郎です → Touch：唇
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	まあ、无理はせずに → 欲しい物は、意外にそばにある? → ……气づいてほしくないです
ミーティング	お安くしたいですか? → そう话せばいいのでは? → もう左右してますって
TV出演	スカート、踏まないでくださいね → Touch：眼睛 → 「恋人、いますから」かな
ライブ(大型ステージ)	具合でも、悪いんですか? → しっかりして! → ……がんばって!
レコーディング(主题歌)	あずささん自身も、ですか? → 歌番组は、ちゃんと见てます? → お、俺も笑ってしまいそうです
CM撮影(出演)	黒发の海外タレントは、少ないです → ツボです → Touch：抚摸后面的头发
取材(杂志)	自信がついたんですかね → いえ、满足です → 想像できません
表彰式	もっと、がんばりま赏、でも? → それこそ、受赏理由かも → 绝对に、したくないです
TVリハーサル	英语、しゃべれましたっけ? → それも、テクですよ → やっぱり、ウインクでしょう
ビデオ撮影	うまく、できるかなあ → Touch：鼻子 → ドキュメント映画でも、つくります?
ある日の风景 7	Touch：左肩 → Touch：左臂 → 俺も、同じ气分です
ランクアップ(A)	やめてくださいよ → いいですよ → なにもせず、过ごしましょう
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	话题になりそうですね → 表情かな → あずささん、メッ!
2月の仕事	あずさチョコだから? → 俺がいただきます → すごくうれしいです!
3月の仕事	オムニバス? → アイディアで胜负 → サクラの花ですね
4月の仕事	本番のつもりで真剣に → 自分の言叶で话す → 店员を呼びましょう
5月の仕事	保母さんみたい → 子どもにインタビューする → 将来の梦は?
6月の仕事	2位 → 若すぎるからです → 俺の中では1位ですよ
7月の仕事	悲しいお话ですね → あずささんらしいですね → 个人的な梦でOKです
8月の仕事	水着がイヤだから? → どうせ谁も见ていませんよ → 洁くそのままで!
9月の仕事	得意そうですね → 手传いましょうか? → レッスンしましょう
10月の仕事	すごいじゃないですか → 对策を考えましょう → 二人三脚
11月の仕事	昔の友达、とか? → 昔の写真を展示する → 今が幸せな证据ですね
12月の仕事	あずささんと一绪だから → メリークリスマス → これからもがんばりましょう
夏の仕事	どうぞどうぞ → あずささんに冷たいものを → ゆっくり休みましょう
秋の仕事 1	素晴らしいですね → ひとまず今は俺と……
秋の仕事 2	见ていきましょうか? → 展示发表
冬の仕事	雪は好きですか? → ロマンを感じますね
春の祭典	お茶でもいれましょうか
夏の祭典	客席をあおる
秋の祭典	勿论、俺にでしょう
冬の祭典	自分を信じて
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す → 幸せの形、见えませんよ? → キレイになった气がします
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す → 幸せの形、见えませんよ? → 爱してるよ、あずさ
事务所搬迁	
Lv1 → 2	新しい思い出を
Lv2 → 3	俺に、ピッタリです
Lv3 → 4	目がチカチカする



三浦梓
Azusa Miura

声优：高桥智秋
年龄：20岁
身高：168cm
体重：48kg
生日：7月19日
血型：O型
三围：91-59-86
兴趣：溜狗

无等级	
初见面	游び场だ！
ミーティング	ちょっと、落ち着こう → 6年生？ → ゲームでもして、游ぼう
1周・夜	兄ちゃんでいいや
2周・朝	发饰りの位置
作曲家挨拶	迷惑は、かけないようにな → Touch：擦干净真美的脸
2周・夜	次にとっておけよ
3周・朝	亚美！
3周・夜	1000圆だ
偶像等级 F	
ミーティング	望むところだ！ → Touch：亚美(左) → Touch：真美(左) → Touch：亚美(左)
ライブ(ライブハウス)	ぜひ、见てみたいな！ → アイドルだろ？ → Touch：真美(右)
ライブ(デパート屋上)	人の话は闻こうな → 心がけは、感心だけど力…… → 歌う方に、影响するから
あいさつ回り	それは、やめとこう → よし、いっしょに考えよう → 「やり逃げアイサツ」とか？
买い出し	マジメに选べよ → Touch：亚美的额头 → Touch：真美的额头
营业(レコード店头)	最终的にはね → もっと普通の卖り方、しよう → まずは、テストだな
ロケバス	龙美大岛だよ → マイアミ・ビーチだろ？ → 两方とも、バスじゃいけないよ
前座	「十两」か？ → 相扑は、おもしろいよな → 投げたら、向こうは痛がるよ
写真摄影	Touch：真美的鼻子 → フィルムのムダだよ → もうひとりは、俺が撮ろうか？
运动	迷惑が、かかるぞ → そんなこと、ありえないよ → Touch：胸章
ある日の风景 1	闻けー！ → やさしい两亲だな → 颜、合わせづらいなあ
偶像等级 E	
ランクアップ	ま、そんなところか → そんな、すごい理由が！？ → なるほど～！
ミーティング	俺、泣いちゃうよ → まあ、そうなるな → 将来の乐しみを、增やすためだ
ライブ(ライブハウス)	だったら、すごいな → わ、恶气はなかったんだ！ → Touch：头
ライブ(市民ホール)	气に入らないことでも？ → Touch：眼睛 → 卖り场を、ショーアップだ！
握手会/サイン会	とても、言えない额だよ → 绘だけ、先に描いておこう
杂志取材(期待の新人)	な、なに见ようと、胜手だろ → Touch：擦眼泪 → Touch：擦眼泪
老人ホーム慰问	负けずに、なかよくな → おじいちゃんと恋爱、かな → 半分、返しておいて
写真摄影(写真集)	まあ、军团は军团か → 似合う水着は、同じだろ？ → おやつ、买ってあげるから
路上パフォーマンス	そんな生き物、いないよ → Touch：胸 → とりあえず、雄叫びをあげよう
キャンペーン	あまらないように、卖ろう → Touch：手 → それじゃ、ファンが增えないよ
营业(イベント会场)	ふたりの世界へGO、と → よし、俺もつき合おう → 醉わせる魅力が、ないからだ
ある日の风景 2	マンションとかの、か？ → 见送りは、 笑颜でしないと → それは、气持ち次第だよ
偶像等级 D	
ランクアップ	なにか、用事でも？ → だ、默ってられるか！ → よ、よかった～……
一日署长	大ドロボウとか、どうかな？ → Touch：亚美(左) 的额头 → 「事故は、现场で起きてるんだー」かな
ライブ(テーマパーク)	体力、なくなっちゃうぞ？ → むさいオッサン だと、思うよ → 二度と、こられなくなるよ！
レコーディング(CD)	逃げ道は、ないぞ？ → 芸能界に、年は关系ない から → 半分ずつ、歌うか？
ラジオ(ゲスト出演)	アイドルらしく、ないぞ → Touch：耳朵 → ベッドの中とかが、多いかな
杂志取材	ああ、1册ずつな → 亲？ → グルメ杂志だと、いいな
ライブ鉴赏(勉强)	Touch：亚美的眼睛 → Touch：真美的鼻子 → 起きてたら、ゴホウビもらえるし
ビデオ摄影(PV)	Touch：嘴部附近 → もうからないと、だよ → 魅力を传えること、かな
ミーティング(エステ)	まあ、そんなものか → エステマンかな → 真美、止めてきてくれ！
地方TV出演(ロケバス)	ノンビリしようぜ → 「スリッパ」 → ま、まいったー！
ある日の风景 3	幼稚园？ → 困まったチャン、だったんだな → ありがとうございます、かな
ある日の风景 4	いったい、なんのマネだ？ → Touch：真美的头 → ……ありがとな
偶像等级 C	
ランクアップ	えらいっ！ → おもしろいと、思うよ → プロデュースさせてくれよな
ミーティング	ああ、すごく……！ → 「フリードリヒ」かな → ムリ
TVゲスト出演	つまり、ライバル意识？ → おかしくは、ないよ → Touch：长抚额头
ライブ(大型ステージ)	Touch：脸颊 → 真美の气持ちを、考えよう → 足元には、注意な
レコーディング(CD)	混ぜ混ぜさん、だよ → どっちでも、同じ气が するけど？ → いいけど、すこし、さびしいな
CM摄影(出演)	それは、すばらしいな → Touch：耳朵 → それじゃ、亚美に任せるよ
杂志取材	ケータイとか、使えないか？ → 月刊「やられた～！」 とか？ → よし、事务所でやろう
アルバム发表	饮み放题だ → それは、买う人次第かな → 真美の颜に书こう
TVリハーサル	なにっ、本当か？ → Touch：亚美的额头 → 说得しよう！
ビデオ摄影	サメに、かまれるぞ？ → トップアイドルに、 なろうな → 温泉の脱衣所とか、かな
ライブ(武道馆)	そういうことだ！ → Touch：屋顶最上方 → あれは、タマネギだよ
ある日の风景 5	デート中だったんだな → すごい两亲だな → 想いの强さ、次第かなあ
ある日の风景 6	商品の入れ替え、早いのかな → わかる气が、 するな → よし、钓り堀にいこう
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	超メチャイケ・アイドルだ！ → 俺は、うれしい → よし、じゃあ赖む！
ミーティング	すごい点って、0点？ → 后ろの席の子に、 赖ろう → 友达を、见舍てる气か？
TV出演	皿まで、食べるなよ → 眠くなったんだ → Touch：鼻子
ライブ(大型ステージ)	电池が、切れたのかな → おたがい、がんばろう → 事务所に、归ってるのかも
レコーディング(主题歌)	ブタのような、コミカルさかな → Touch：脸 → 俺だって、怒るぞ！
CM摄影(出演)	そんな仕事、受けられないよ → デザインが、 おしゃれなんだ → やだよ、耻ずかしい……
取材(杂志)	Touch：长按胸部 → 感性が、锐いんだ → ひとつの转机に、なるな
表彰式	记念の盾かな → 亚美は、ふたりの代表だよ → 俺が、あずかろうか？
TVリハーサル	ミラクル真美、か？ → 亚美に、笑われるぞ？ → Touch：背
ビデオ摄影	……食べる？ → 野球拳は、どうだ？ → 家族みたい？
ある日の风景 7	笑っちゃうよな → チョコが、いいな → 隐れないで、立っていよう
ランクアップ(A)	总理大臣ぐらいだよ → 将来のために、 取っておこう → 梦が、小さいぞ！
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	えらいぞ、ふたりとも → 亚美の言う通りだよ → いや、亚美は恶くない
2月の仕事	好きこそ物の上手なれ → 素材そのものの味を 活かそう → 亚美のアイデアがいい
3月の仕事	センチメンタル → 次のステップに进むためだ → 离れても、忘れないよ
4月の仕事	入れ替わってもいいから → 真美ならできるよ → 真美が思った通りに言うんだ
5月の仕事	石の上を飞ぶんだよ → 休み中もふたりに会 いたいんだ → うまくレポートした方にあげよう
6月の仕事	かわいい花嫁さん → フラワーガールの方がレ アだぞ → この役はふたりにしかできない
7月の仕事	打ち上げ花火 → もっと大きな大会に行こう → 先に买っておいてあげるよ
8月の仕事	恋の恼みか → 泳げない理由は闻いたのか？ → ものまねはどうだ？
9月の仕事	しりとり → 人を乐しませるのがアイドルだ → ハンデをつけよう
10月の仕事	体格のせいだな → 顽张れば胜てるかもな → 骑手になるんだ
11月の仕事	买い食いか？ → 后で亚美に拂わせるから → 真美の气持ちを考えるんだ
12月の仕事	いるよ → 共犯者がいる → サンタはたくさんいる
夏の仕事	俺のをあげよう → どれどれ……
秋の仕事 1	こらこら、见ちゃダメだ → せめて伞は持って行け！
秋の仕事 2	たまにはするぞ → ありがとう
冬の仕事	じゃあ俺も手传おうか → 一绪に后片付けだ
春の祭典	亚美の分まで、乐しめ
夏の祭典	绘日记にしたらどうだ？
秋の祭典	歌でもバカにされるぞ？
冬の祭典	まだ装备できるレベルじゃない
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す → 自分の力を确かめてほしいからだ → 买い物にでも、行こう
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す → 自分の力を确かめてほしいからだ → TVで、特番を组もう！
事务所搬迁	
Lv1 → 2	ちゃんとお礼を言おうな
Lv2 → 3	空中に移转しそう
Lv3 → 4	つくってもらおう

双海亚美 双海真美

AMI FUTAMI/MAMI FUTAMI

声优：下田麻美
年龄：12岁
身高：149cm
体重：39kg
生日：5月22日
血型：B型
三围：74-53-77
兴趣：邮件、模仿

卷首特稿 | 企划 | 至尊年鉴 | 典藏攻略

营业的魅力

想知道为什么美希能成为X360最理想女性约会对象吗？请务必收看ある日の风景 7。在这个剧情里美希会邀请玩家扮演色狼，以便提高自我防范意识。玩到这里时请大家无视正确答案，当进入触摸状态时就对准美希的胸部上下其手吧……这段剧情用网民的话来形容就是"铁一般的汉子也经不住这样的诱惑啊！"。这里就不剧透了，只透露一点小小的花絮：这段剧情曾被好事者上传至youtube，结果勇夺流量冠军，其魅力之大可见一斑。

其实在营业中有很多很多精彩剧情，有时候错误的选择反而会引发更有趣的事件，只是限于篇幅完全不可能向大家一一推荐。请大家在营业前务必存档。在此也假惺惺地警告一下大家：乱摸的话偶像们可是多半会生气的哦！

无等级	
初见面	いろいろする人
ミーティング	わかったな、ミキ → もう知ってるよ → ラクさせてくれよな
1周・夜	どれでも OK(テンション变化なし)
2周・朝	俺も行く
作曲家挨拶	自分で买うんだ → 冗・谈・だ・ろ → Touch：长按嘴部
2周・夜	任意选项
3周・朝	仕事ぶりを见に
3周・夜	任意选项

偶像等级 F	
ミーティング	そりゃ极端だ → Touch：嘴唇 → つまらないから
ライブ(ライブハウス)	しょうがないな → 甘えだ → ファンが増えないから
ライブ(デパート屋上)	ウソだろ？ → デパートが怒るから → Touch：嘴部附近
あいさつ回り	反省しような → ツルゲーネフ → 说明ぐらいはしろ
买い出し	うまいのか？ → 黄金のヒナだな → Touch：画面外
营业(レコード店头)	ごくろう、美希 → 新渡户稻造だろうが → 周りの人に协力を！
ロケバス	Touch：抚摸头发 → イチゴ牛乳、饮む？ → 5分だけだぞ
前座	发挥していこうな → 乐しもう → 中身を补充しろ
写真撮影	そいつはスゴイな → さあな → 好きなポーズとれば？
运动	プロデューサー的には → 快感になる → 胸、さわるぞ
ある日の风景 1	钓り师？ → いろいろあったんだ → お果子

偶像等级 E	
ランクアップ	うれしいよ → 记念撮影しとく？ → ハリキリすぎるなよ？
ミーティング	本气で言ってるのか？ → 天にも升る气持ち → Touch：项链
ライブ(ライブハウス)	歌ってこい → ノッてくれたんだ → 绝对ちがうよ
ライブ(市民ホール)	步け → 先は考えるな → ちゃんと踊れ
握手会/サイン会	ヘリクツって言うんだ → インチキだから → Touch：右肘
杂志取材(期待の新人)	胁迫メール → なんてコトすんだ！ → ごめんね
老人ホーム慰问	ハニワ → 大アリだ → 成功するって信じろ
写真撮影(写真集)	グラビア女王级だな → マズくない → 明かるさ
屋上パフォーマンス	ファンに笑われるぞ？ → 心脏发作か？ → Touch：不停地揉胸部
キャンペーン	ひどいデキだろ → Touch：抚摸右颊 → 游びは终わりだ
营业(イベント会场)	TPOを考えろ → オケイジョン → 芝居はほどほどにな
ある日の风景 2	オニギリか → めんどくさがり屋？ → カニミソ入りがいいな

偶像等级 D	
ランクアップ	なにかのたとえか？ → うれしくないのか？ → めざす物が消えた时
一日署长	校长 → 见逃す → はっ！
ライブ(テーマパーク)	不安のため息か？ → 考えずに行こう → Touch：脸颊
レコーディング(CD)	操り返しすぎだ → Touch：眼睛 → 足りてるけど……
ラジオ(ゲスト出演)	ディスクジョッキー → check → 向いてないって
杂志取材	なんの话だ？ → トップアイドル → やさしい彼
ライブ鉴赏(勉强)	Touch：眼睛下方 → よし、合格 → そうかな？
ビデオ撮影(PV)	手ブラか → 一应な → ジョギング
ミーティング(エステ)	美希が → Touch：胳膊 → 取ってきてやる
地方TV出演(ロケバス)	ダメ → 对向车はこないよ → 抱きしめててやる
ある日の风景 3	コンビニとか → いいなぁ → ダメな亲だな
ある日の风景 4	5时间くらい？ → えええっ！ → アイドルやらないか？

偶像等级 C	
ランクアップ	目がくらむからな → タフになった → ビジュアル・スターを！
ミーティング	とくにない → Touch：喉部 → この际、极めてみよう
TVゲスト出演	その方が便利だから → Touch：不断抚摸手臂上的红处 → よくやったな
ライブ(大型ステージ)	おもしろくない！ → 恶意はないんだ → 放っておこう
レコーディング(CD)	オウムも笑ってる → ガンコだな → 金鱼みたいだ！
CM撮影(出演)	キンチョウしてるな → なるべく微笑んで → 监督とよく话そう
杂志取材	Touch：脸 → 40枚 → うん
アルバム发表	Touch：什么都不做，等时间到 → 入れ替わったのか？ → ポスターなしで行こう
TVリハーサル	いいもんだぞ？ → 室温を下げる → なにもしない
ビデオ撮影	映像だ → 人气がありすぎるんだ → 杂谈してみよう
ライブ(武道馆)	あきれてるのか？ → 宫殿みたいのか？ → 中はソコソコだ！
ある日の风景 5	信者？ → チョココロネ？ → 憧れてたかもな
ある日の风景 6	美希の生い立ちコース → カズくん → Touch：项链下方

偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	こらっ！ → 理性をなくしそうだ → やっちまうか
ミーティング	男子ファン？ → フェロモン？ → Touch：口
TV出演	5人？ → 默ってるもんだ → 失礼いたしました
ライブ(大型ステージ)	星のようだろ？ → 俺は见ていたいよ → ライブ后に言ってくれ
レコーディング(主题歌)	グラグラッときたよ → 归さないよ → Touch：手
CM撮影(出演)	してないミキ → キツイのか？ → ロアール地方の水
取材(杂志)	10 → 彼か？ → Touch：脖子的正中央稍微往右(玩家视点的左方)
表彰式	オトナっぽいから → うれしいだろ？ → 私服で出ろ
TVリハーサル	失礼だなあ → 冷静に话し合いましょう → 俺でよかったら
ビデオ撮影	しょうがないなあ → 哀れな小羊だ → Touch：胸
ある日の风景 7	ぐへへへへっ → Touch：手腕 → Touch：不断按摩肩膀附近
ランクアップ(A)	认めている → 小野小町？ → ついていけないよ

有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	モチがつけるぞ → 少し休め → 太るなよ
2月の仕事	爱を告白する日だから → 好きな人だろ？ → 歌をプレゼントするね
3月の仕事	いいこと言った → 寂しかったから → 乐屋にあいさつに行く
4月の仕事	どちらからですか、とか → 场所とりの人だ → 妖精だったんだ
5月の仕事	そこをなんとか → 皆が休みだから → 终わってからな
6月の仕事	お客を惊かせる系だ → 乐しそうに！ → 台本を作る
7月の仕事	火药のせいだ → 音は迟刻するんだ → 乐しんで见ておいで
8月の仕事	シンクロ → 乐しくはしゃぐ颜だ → 服のまま飞び入む
9月の仕事	表情丰かにしろ → まあ、时间あるしな → 俺が买ってやる
10月の仕事	ダメだ → キャラメルマキアート → 高木社长
11月の仕事	似たようなものだ → キャンプファイアか？ → 「やる气」だ
12月の仕事	美希が恋人なんだ → そういう气持ちでいこう → 恋爱にはふれずにはなせ
夏の仕事	不得意そうだな → 黄 → 白
秋の仕事 1	カボチャは违うだろ → ヘヴィメタ歌手の头 → 后ろの席な
秋の仕事 2	自分じゃ见られないし → 超デカそうだし → 当たりを食べる
冬の仕事	キツいところ？ → おしるこが待ってる → 雪ウサギづくり
春の祭典	もう食べるな！
夏の祭典	オーディションの话をする
秋の祭典	いつも通りでいい
冬の祭典	ヒト、だろ？

引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す → 今の美希を、见せてくれ → 秘密のアドバイザーだ
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す → 今の美希を、见せてくれ → 本当に友达か？

事务所搬迁	
Lv1 → 2	まあまあって感じだな
Lv2 → 3	假眠用ベッド
Lv3 → 4	观叶植物



星井美希

MIKI HOSHII

声优：长谷川明子
年龄：14岁
身高：159cm
体重：44kg
生日：11月23日
血型：B型
三围：84-55-82
兴趣：观察鸟类、和朋友聊天

觉醒美希



偶像等级 D	
ランクアップ	ある→しっかりな→肩、贷して
偶像等级 C	
ランクアップ	そう感じるのか？→心を入れ换える？→闻きたいなあ
ミーティング	やけに强气だな→180度变わったな→ほぼ、任せるよ
TVゲスト出演	表情を→汗の分まで→Touch：抚摸头部
ライブ(大型ステージ)	イケメンなのか？→ポテチかな→よし、怒鸣りつけろ
レコーディング(CD)	元がいいから→每日が发见だ→じっと闻いているからな
CM摄影(出演)	じゅうぶん、美女だよ→照れるな→Touch：脖子
杂志取材	星井→美希次第→まだ思わない
アルバム发表	ハリキッていこう→印刷屋のミスだ→このままでいいよ
TVリハーサル	キレイだ→もちろんだ！！→Touch：鼻子
ビデオ摄影	いや、ビデオ→似てるな→やって、见せてやろう
ライブ(武道馆)	登龙门だ→Touch：擦去泪水→かるく发声しよう
ある日の风景 5	悪い思い出でも？→逆上がり？→逆上がりするのか？
ある日の风景 6	菜绪？→……ゴクッ→F？
偶像等级 AB	
ランクアップ(B)	スーパーアイドルだ！→なにをだ？→やっぱり、ハニー
ミーティング	わかった→言えないよ→生放送ほどじゃない
TV出演	くれくれくれ！→アンカラ→Touch：脸颊
ライブ(大型ステージ)	うん→女の子だ→后でお茶しような
レコーディング(主题歌)	早っ！！→写真撮る感じ？→Touch：脸颊
CM摄影(出演)	Touch：脖子→兴味ない→予约するよ
取材(杂志)	自分の多忙さを→そんなすごくないよ→いい勉强したな
表彰式	ズガガーン→幸せだよ→メガネっ子大赏
TVリハーサル	プニプニしたくなるな→Touch：目→乐屋か！
ビデオ摄影	Touch：腹部→オトナになったのかな→俺しかいないと思え
ある日の风景 7	困った奴だなぁ→Touch：胸→撮る
ランクアップ(A)	まだ足りないな→よくない！→世界一の美女になってる
有月份和季节限定的工作	
1月の仕事	モチをつくることだ→ルールはルールだ→初诣で、行こうな
2月の仕事	スイートだから→ラッキーって思う→さらけ出す必要はない
3月の仕事	再会相手を教える→久しぶりですね、で→うれしいからだ
4月の仕事	春の香りがします、とか→一绪に歌ってこい→俺だ
5月の仕事	绍介しながら→好きだよ→亲戚の人に悪いよ
6月の仕事	俺は悲しい→16岁だよ→仕事を顽张ったら
7月の仕事	うるさく思われるから？→无言の笑颜でいこう→お面をかぶれ车から见よう
8月の仕事	……→アピールとか→クジラの仕业か！
9月の仕事	コンパニオンか？→うらやましいんだよ→有名税だから
10月の仕事	パン食い竞争→俺→声援に应える
11月の仕事	学园祭出演回数 NO.1だ→おみこしに乘って登场とか→たくさん买って下さい、だろ
12月の仕事	オレがサンタクロースだ→急いで归ろう→歌を歌うよ
春の祭典	あわてるな
夏の祭典	肩をたたく
秋の祭典	出番の间だけ
冬の祭典	ウッ、だろ？
引退	
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す→俺たちの绊を→やがて变わるかもな
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す→俺たちの绊を→美希より、ずっと

美希的觉醒条件

1.用美希通过关。

只要通关就行，结局不论。另外多人组合通关时，只要有美希在内，同样符合条件。

2.偶像等级为F和E时，发生过至少一次休日事件。

F和E时发生的休日事件多种多样，任何一种都可以。有精力的玩家不妨反复读档，以美希全国考第一名的假期爆发事件来达成要求。

3.完美通过偶像等级D和C时的ランクアップ营业。

ランクアップ营业必须在升级后的下一周进行，错过之后就没有了。另外如果正好赶上祭典的话，那么就不会有ランクアップ营业了。这点千万要注意。

满足以上3个条件后，美希就会进入觉醒状态。需要注意的是，觉醒美希的营业选项与普通版完全不同。

在C级ランクアップ营业结束后的下一周清晨，美希就会问玩家是否喜欢短发女孩。如果选择是的话，美希就会以棕色短发的形象出现。当然如果玩家还是喜欢金色长发的话，选择否也没关系。而之后在偶像等级B时的ランクアップ营业中，美希会问玩家如何称呼。选择正确的话，美希就会将玩家称为ハニー(HONEY，亲爱的)。



最早公布《超级机器人大战XO》时，一听说是《超级机器人大战GC》的移植版，很多人在心目中就已经把它和骗钱二字划上了等号。但当我们实际玩到这款游戏时，才发现本作实实在在地是一款诚意之作。新机体、新角色、新剧情、新招式外加画面加强、平衡度调整、追加2D人物特写……就算你玩过NGC版也很有必要重玩本作，更何况本作还支持网络对战！别的就不多说了，总之"《机战》迷"必玩，没玩过《机战》的也可以一试！

文 纱迦 美编 NINA

超级机器人大战XO	Banpresto	S·RPG
X360 スーパーロボット大战XO		日版
2006年11月30日	1人	6800日元
无对应周边		

系统篇

登场作品

本作收录了19部动画作品，从最早的《未来机器人 ダルタニアス》（1979年3月21日开始放映）到最后的《魔神皇帝》（2001年9月25日开始放映），共经过了22年半的漫长岁月。针对的年龄层是70年代后期出生的人。本作和NGC版比起来，没有增加任何新作品。



未来机器人 ダルタニアス
机动战士高达
无敌机器人トライダーG7
最强机器人 大王者
银河旋风无赖我
银河烈风幕臣我
银河疾风流离我
重战机エルガイム
机动战士Z高达
超兽机神断空我
苍之流星SPT レイズナー
机动战士高达ZZ
机甲战记 ドラグナー
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动战士高达0080 口袋中的战争
绝对无敌雷神王
机动战士高达 第08MS小队
真盖塔对新盖塔
魔神皇帝

支线章节

支线章节是本作的一大特色。本作没有分支路线和隐藏关的设定，在过关后需要选择下一个进行的章节，没有打过的章节会用NEW表示。支线章节的剧情与主线有关，但可以跳过不打。只是支线章节往往关系到隐藏要素，因此不可随便跳过。每一个支线章节都允许玩家反复挑战，由此可以赚取金钱或是锻炼技能ACE。不过本作中敌人的等级与我方的平均等级有关，所以如果想练级的话大家还是省点力气吧。

快捷操作



本作继承了历代《机战》中都有的多种快捷操作。在游戏中同时按住LT+RT+START+BACK，即可快速回到标题画面。而在按了这4个键后如果按住BACK键不放，则可以自动读取战斗中断存档。这是每个人都应该掌握的技巧。此外在剧情中同时按RT+A，可以加快字幕速度；同时按RT+START，可以直接跳过剧情。

另外本作因为晚于PS2上的《第3次超级机器人大战α》，所以继承了可以自定义战斗中快捷键的设定。好好活用的话可以令游戏进程大大加快。

多周目继承

这次通关之后开始下一轮游戏时继承的东西可真不少，计有：机体和武器的改造、剩余资金、捕获机体、机师的击坠数、技能ACE以及彼此之间的信赖度。机体和武器全改造时的奖励在下一轮游戏开始后可以重新选择，非常方便。比较特殊的是主人公，主人公的击坠数和技能王牌就算是跳系也能继承的，但机体的改造则只能继承同系的，与性别完全无关。

捕获机体的继承是相当有意思的设定，这样一来下一周目游戏开始时一出来高达驾驶员就有アプサラスⅢ、ザクⅢ这样的后期机体，用来对付一年战争时期的敌人简直就是牛刀杀鸡。如果你到通关前发现自己居然没有捕获什么强力机体的话也不用担心，因为第58话的支线章节"恐怖的复制军团"中的敌人包括了大部分能够被捕获并运用的机体。

利用这一设定可以衍生出继承芯片的小技巧。本作虽然不能继承芯片，但是利用捕获机体可以在商店中解体为芯片的设定，只要大量捕获机体留到下一轮游戏中，等游戏开始后再进行解体工作，就等于是变相实现了继承芯片的目标。



主人公设定



本作有一男一女两位主人公可供选择，男的叫赤月秋水，女的叫赤月光珠。机体则有真实系和超级系两种可供选择，性别和机体可以任意搭配。有关两位主人公之间的差异请参看表格。

本作的真实系和超级系机体各有所长，但超级系机体的尺寸为L，再加上选择超级系机体时可以使用美女副驾驶，所以综合看来无疑是超级系机体更具人气。



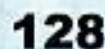


	赤月秋水·超级系	赤月光珠·超级系	赤月秋水·真实系	赤月光珠·真实系
格斗	154	152	148	146
射击	146	148	152	154
命中	130	132	135	137
防御	110	105	100	95
技量	180	170	180	170
回避	115	117	125	127
精神	不屈、必中、突击、热血、气合、爱	不屈、必中、铁壁、热血、气合、爱	集中、ひらめき、铁壁、热血、爱、觉醒	集中、ひらめき、加速、热血、爱、觉醒

赤月秋水



赤月光珠



技能ACE

名称	习得条件	效果
格斗ACE	格斗系武器命中100次	格斗+10、命中+5、机体移动力+1
射击ACE	射击系武器命中100次	射击+10、命中+5、射击系武器射程+1（地图兵器及射程为1的武器除外）
回避ACE	成功回避敌人的攻击100次	回避+10
防御ACE	承受敌人的攻击100次	防御+10、机体装甲+10%
技量ACE	使出会心一击、盾防御、反击的次数和达到50次	技量+10、武器EN消费−10%
精神ACE	使用精神50次	SP+10、SP消费−10%
击坠ACE	击坠50架出击气力+5，击坠100架出击气力+10。50架以上获得资金1.1倍，100架以上1.2倍，150架以上获得资金1.3倍，200架以上获得资金1.4倍，250架以上获得资金1.5倍。	

总的来说拿5项ACE是没有难度的，只是真实系机师难拿防御ACE，超级系机师难拿回避ACE。由于拿这两项ACE时并不需要在受到攻击时选择回避或防御，也可以用精神帮忙，所以大可用不屈或ひらめき来达成。真实系机师如果没不屈的话，可以开アブサラスⅢ这种皮厚肉粗的大家伙来拿。超级系机师如果没ひらめき的话就……



游戏中后期登场的机师都已经内建了一定的ACE值，往往只要采用数次行动就可以获得对应的技能ACE。这个设定大大方便了玩家。

全改造BONUS

把机体和武器全部改造完毕会有全改造BONUS，改完之后不必立刻设定，不过一旦设定完毕之后就不能再改了。

对于一周目来说，机体全改造BONUS既不实用，又花费巨大，故不推荐。武器全改造BONUS中的全部地形适应S是极为实用的，地形适应S会令攻击力上升10%。但对于大魔神、高达EZ8这种最强技有弹数限制的机体来说，弹数×2再加上增加弹数的芯片可起到更好的效果。

机体全改造BONUS
最大HP+20%
最大EN+30%
装甲+20%
运动性+10%
移动力+1
全部地形适应S

武器全改造BONUS
射程+1
弹数×2
会心一击率补正+20
命中补正+20
消费EN−20%
全部地形适应S

改造继承

改造继承向来都是大家比较关心的东西，本作的改造继承情况一般，基本上都合情合理，不会出现"一改几"的大优惠。但需要注意的是，重战机的后续机エルガイムMk−Ⅱ并不继承エルガイム的改造，因为这两台机体到后期都可以使用。



前期机	后继机
ガンダムMK−Ⅱ(初期入手)	スーパーガンダム
グレートマジンガー	グレートマジンガー(新)
主人公机(前期)	主人公机(后期)
ダンクーガ	ファイナルダンクーガ
トライダーG7	トライダーG7(后期)
ドラグナー1型	リフター1/ドラグナー1型カスタム
ドラグナー2型	リフター2/ドラグナー2型カスタム
ドラグナー3型	リフター3/ドラグナー3型
ネオゲッター	真ゲッター
マジンカーZ	マジンカイザー/マジンカイザー(KS)
ライジンオー	ゴッドライジンオー
陆战型ガンダム(カレン机)	陆战型ガンダム(ジムヘッド)
陆战型ガンダム(シロー机)	ガンダムEz8
レイズナー	强化型レイズナー/レイズナーMK−Ⅱ



部位系统

在以往的《机战》作品中，机体的体积差只会决定攻击力。而在本作引入部位系统后，体积差则有了更多的作用。

小体积机体攻击大体积机体时的效果

1.攻击力减少。
2.命中率增加。
3.体积差在2段以上时不能攻击BODY，除BODY外的其他部位全被破坏后才能攻击BODY。

大体积机体攻击小体积机体时的效果

1.攻击力增加。
2.命中率减少。
3.部分武器不能使用。
4.只能攻击BODY，攻守双方同体积时也只能攻击BODY。

狙い击ち无疑是本作中最为宝贵的技能，有了狙い击ち，就可以无视体积差进行部位攻击，在捕获战中尤其有效。游戏中天生具有狙い击ち技能的我方角色只有8位，他们是：アムロ、カミーユ、クリス、ダバ、エイジ、ゲイル、ジーク、サリー。不过其他角色可以通过精神狙击来获得这一效果。

本作中每台机体都分为BODY、HEAD、ARMS、LEGS这4个部位，部分机体可能只有2～3个部位。除去各部位的固定作用外，不少武器都是装备在特定部位的，一旦该部位被破坏，这种武器就不能使用。当任一部位被破坏时，对机体BODY的攻击威力会增加20%。破坏3个部位时，攻击力可以增加60%！

部位的恢复方法是使用芯片或使用精神（爱、ド根性），回母舰也可以恢复。

BODY

机体最重要的部位，一旦被打成0就算击坠。BODY受到攻击时，其他部位也会受到20%的伤害。

HEAD

影响战斗时的命中率和回避率。攻击HEAD时进攻方的命中率会减15%，HEAD被完全破坏时该机体的回避和命中会下降30%。

ARMS

影响武器的攻击力。攻击ARMS时进攻方的命中率会减10%，ARMS被完全破坏时该机体的攻击力会下降到70%。

LEGS

影响机体的移动力。攻击LEGS时进攻方的命中率会减5%，LEGS被完全破坏时该机体的移动力会下降到1。

成就一览

将本篇通关	100点
在ランクマッチ中打10场	10点
在ランクマッチ中打20场	20点
在ランクマッチ中打30场	30点
在ランクマッチ中打40场	40点
在ランクマッチ中打50场	50点
在ランクマッチ中打100场	150点
网络排名等级达到A	50点
网络排名等级达到S	100点
网络排名等级达到SS	150点
网络模式机师收集率100%	100点
网络模式机体收集率100%	200点

应该说，本作的成就取得是相当困难的。将本篇通关大约要花上五十个小时，而拿到的成就只有区区100点，更糟糕的是剩下900点全部要通过网络来取得。由于本作在日本销量不高，所以要想找到对战的人非常困难，没有对战机会的话，任你有多高的热情也没有办法。

当然部分玩家可能已经想到约上好友来对战的高招，可惜的是ランクマッチ是不能直接叫好友参加的。而本作在网络上搜索对手非常困难，而且玩家只能搜到排名相近的对手，这进一步限制了玩家晋级的条件。其实本作的网络模式可谓相当有趣，整个系统与本篇完全不同，本来是很值得大书特书的。但由于这些客观条件的限制，最后决定在本次攻略不介绍网络模式。在此也希望这篇攻略能够帮助更多玩家接触到这个好游戏。有机会的话以后再介绍。

如果你侥幸在ランクマッチ中找到了好友，就可以开始狂赚场次和排名等级了。不过这最后一个成就依然是遥不可及的。因为本作出场的机体众多，而每次转蛋时拿到的机体有很大几率重复（每个机体最多有6个），不少金色机体更是要金色胶囊才有可能转到。这些都使得拿齐机体几乎成了梦想。目前《超级机器人大战XO》也是为数不多的没有人能拿齐成就的游戏之一，不知未来第一个成功者会不会就是正在阅读这篇攻略的你呢？





伤害值计算公式

对于“《机战》迷”来说，求出伤害值计算公式一向是极有吸引力的。不过现在大家可以省点力气了，现在就把本作的伤害值计算公式来个大公开！

1. 基本攻击力=攻击方的武器攻击力×部位伤害修正×(攻击方机师的攻击力+攻击方的气力)÷200×攻击方武器的地形修正
2. 基本防御力=防御方的装甲值×(防御方机师的防御值+防御方的气力)÷200×防御方机体的地形修正
3. 最终伤害值=(基本攻击力-基本防御力)×防御方所在的地形效果×体积差修正×信赖度修正×精神指令修正×部位破坏修正×盾防御修正×其他修正

部位伤害修正						
腕部HP	100～80%	79～60%	59～40%	39～20%	19～1%	0
修正值	1	0.95	0.9	0.85	0.8	0.7

盾防御修正

盾防御的轻减率=50%+(防御方的技量-攻击方的技量)

算出以上数值后用1来减，就可以得出计算公式中的盾防御修正值。盾防御的轻减率最低50%，最高100%。

地形适应修正				
地形适应	S	A	B	C
修正值	1.1	1	0.9	0.8

精神修正			
精神名	热血	魂	铁壁
修正值	2	2.5	0.25

部位破坏修正

正如之前所说的，每完全破坏一个部位，对BODY的伤害力就会增加20%，最高可达60%。

体积差修正

体积从小到大分为S、M、L、LL4个等级，每差一个等级，就会造成5%的修正值。如LL打S，攻击力变为115%；而S打L，攻击力变为90%。





信赖度修正

本作的机师之间有信赖度的设定。信赖度是隐藏数值，无法查看，不过信赖度达到一定程度后，两位机师所驾驶的机体挨在一起时会产生火花(恋人靠在一起时会出现爱心)。同作品机师间的信赖度初始值为30，不同作品机师间的信赖度初始值为0或10。

信赖度是可以增加的，只要使用合体攻击或进行援护攻击和援护防御，每次就可以增加1点信赖度。虽然累积起来比较慢，但是信赖度提升之后是可以增加攻击力和防御力的！信赖度每50点便会提升1个等级，小于50点时为0级，当超过250点时便会达到最高的5级。

信赖度等级	0	1	2	3	4	5
攻击防御修正	1	1.05	1.08	1.1	1.13	1.15

其他修正				
状况	会心一击	魔神力	野生化	选择防御
修正值	1.25	1.25	1.25	0.5

捕获机体表

捕获系统是本作的一大特色，将敌机除BODY外的其他部位都破坏时，就可以用母舰进行捕获。母舰可以一次捕获多台机体，但需要注意的是BOSS机不能捕获。

捕获来的机体有3种用途：解体为芯片、直接卖掉和运用，这一设定相当有趣。不过游戏中在过关之前你并不知道捕获来的机体能够变成什么样的芯片。有了下表就轻松多了。

需要注意的是，这个表并不全，这是因为有几个罕见机体只会在特定关卡中出现，关于这部分机体我们将在后面的攻略中详细说明。

机体名(以五十音图为顺)	资金	解体对应芯片	能否运用
アシュラ・テンプル	2800	バイオセンサー	○
アッガイ	1800	非常食	○
アプサラスⅡ	7000	大型ジェネレーター	○
アプサラスⅢ	9000	ソーラーパネル	○
アプシン	2000	ハイブリッドアーマー	×
アローン	1600	非常食	○
イカルダー	2400	ハイブリッドアーマー	×
エキゾースト	2000	チョバムアーマー	×
エルメス	5000	ENチップ	○
オージェ	10000	超合金ニューZ	×
オーダイ	10000	超合金ニューZα	×
ガウ	8000	スーパーリペアキット	×
ガザC	2200	バイオセンサー	○
合体机械兽ガラダブラMK01	2800	超合金Z	×
ガトル	1200	リペアキット	○
カルバリー・テンプル	2400	ビームコーティングS	○
监视ロボット	2000	チョバムアーマー	×
ガンステイド	2000	マグネットコーティング	○
ガンドーラ	2200	防尘装置	○
机械兽ガラダK7	2200	学习型CP+	×
机械兽ダブラスM2	2000	チョバムーマー	×
机械兽ダムダムL2	2400	ハイブリッドアーマー	×
ギルガザムネ	4000	バイオセンサー	×
グフ	1800	マグネットコーティング	○
グフ・カスタム	2000	バイオセンサー	○
クラウワンカ	2000	チョバムアーマー	×
グラドス军新型巨大宇宙空母	10000	スーパーリペアキット	×
ゲバイ	1800	スラスターモジュール	○
ゲルググ	2200	バイオセンサー	○
ケンプファー	2200	防尘装置	○
高机动试作型ザク	1900	マグネットコーティング	○
サージェ・オーバス	10000	スーパーリペアキット	×
ザクⅡ	1600	非常食	○
ザクⅡ改	1800	非常食	○
ザクⅢ	2600	リニアシート	○
ザンジバル	10000	スーパーリペアキット	×
シガル	2000	チョバムアーマー	×
ジャークライジンオー	2400	大型マガジン	×
シュワルゲ	2400	マグネットコーティング	○
新惑星连合战舰	8000	スーパーリペアキット	×
スイガラー	4000	超合金Z	×
ズゴック	1900	ビームコーティングS	○
ゼイ・ファー	2000	チョバムアーマー	×
ゾルダグ	2400	ハイブリッドアーマー	×
ターミネーターポリス	1600	非常食	×
ダイン	2000	マグネットコーティング	○
ダウツェン	2600	ビームコーティングS	○
チベ	9000	スーパーリペアキット	×
ツインボーグ・ユニトゲラス	3000	超合金Z	×
デスガイヤー战斗空母	9000	スーパーリペアキット	×
デスグロームⅡ	2400	ハイブリッドアーマー	×
ドップ	1200	プロペラントタンク	○
ドトール	1800	防尘装置	○
ドム	2000	防尘装置	○
ドライセン	2400	アポジモーター	○
ドラウ	1600	非常食	○
ドル・ファー	4000	リペアキット	×
ハイゴッグ	2000	ビームコーティングS	○
バッシュ	2000	マグネットコーティング	○
ビグ・ザム	10000	ソーラーパネル	○
ビグロ	4000	大型ジェネレーター	○
飞行要塞ゲール	10000	スーパーリペアキット	×
ブレイバー	1800	スラスターモジュール	○
ベムボーグ・ダランチェ	2600	ハイブリッドアーマー	×
マゼラアタック	0	スペアパーツ	○
ムサイ	8000	スーパーリペアキット	×
メカザウルス・ドバ	2000	チョバムアーマー	×
メカザウルス・ブル	2200	学习型CP+	×
メカザウルス・ボア	10000	ソーラーパネル	×
メカザウルス・モバ	2400	ハイブリッドアーマー	×
妖机械兽ドラゴΩ1	2600	ENチップ	×
リック・ドム	2000	スラスターモジュール	○

合体攻击大比拼

拜3D技术所赐，本作收录了大量全新的合体攻击。其中本篇我方有35种，敌方有8种，网络对战部分共有48种。限于篇幅，这里就只列出本篇中出现的35种合体攻击。

发动合体攻击的条件有3种：首先，参加合体攻击的我方机体必须邻接；其次，双方的EN/弹数、气力必须符合要求；最后，不能用合体攻击来当援护攻击。



名称	攻击力	发动单元
08小队	5950	ガンダムEz8+陆战型ガンダム(ジムヘッド)+陆战型ガンダム，机师可由シロー、サンダース、カレン、ミケル任意组合
αβγアタック	4650	アトラウス+ガンバー+ベラリオス
East meets West	5650/6350	真ゲッター2+テキサスマック
War in the pocket	5950	アレックス(クリス)+ザクⅡ改(バーニィ)
恐怖のトリプルアタック	6350	ドラグナー1型カスタム+ドラグナー2型カスタム+ドラグナー3型
Gスクランブル	6050	Gファイター(セイラ)+Gファイター(スレッガー)
Gフォーメーション	6750/7050	G-3ガンダム(アムロ)+Zガンダム(カミーユ)+ZZガンダム(ジュドー)
J9スペシャル	7750	ブライガー+バクシンガー+サスライガー
シンデレラ フォウ	6350	ガンダムMK-Ⅱ(カミーユ)+リ・ガズィ(フォウ)
ダイナミックスペシャル	7150	マジンカイザー(KS)+真ゲッター1
ダブルセイバー	5650/6350	ダルタニアス+ガスコン专用ロボ
ダブルナックルショット	5950	强化型レイズナー+グライムカイザル(ゲイル)
ダブルバーニングファイヤー①	6150	マジンガーZ+グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤー②	6950/7150	マジンカイザー(KS)+グレートマジンガー(新)
ダブルバスターランチャー	6100	エルガイム+エルガイムMk-Ⅱ，机师可由ダバ、アム、キャオ、レッシイ、ギャブレー任意组合，但ギャブレー不可和アム、キャオ组合，レッシイ不能和キャオ组合
ダブル・ファンネル	6350	νガンダム(アムロ)+サザビー(クワトロ)
ダブルマジンガーパンチ①	4950	マジンガーZ+グレートマジンガー
ダブルマジンガーパンチ②	5150/5350	マジンカイザー(KS)+グレートマジンガー(新)
ダブルレーザーソード	6050	ドラグナー1型カスタム+ファルゲンマッフ
ダブルレーザード・ライフル	5200	ドール(デビッド)+ドール(シモーヌ)
ツイン・ファンネル	5950	キュベレイMk-Ⅱ(プル专用)(プル)+キュベレイMk-Ⅱ(プルツー专用)(プルツー)
Dフォーメーションアタック①	6250	リフター1+リフター2+リフター3
Dフォーメーションアタック②	6150	ドラグナー1型カスタム+ドラグナー2型カスタム+ドラグナー3型
DフォーメーションアタックS	6450	ドラグナー1型カスタム+ドラグナー2型カスタム+ドラグナー3型
デュアルミサイル	5400	アフロダイA(さやか)+ビューナスA(ジュン)
トクガー・フォーメーション	4850	エースレッダー+アオイダー+コバルター
ニュータイプの修罗场	6550/7150	ガンダムMK-Ⅱ+Zガンダム+ZZガンダム，机师可由ジュドー、エル、ルー任意组合
パンツァー・カイル	6700	クラウドハーケン+クロイツ・ヴァールハイト
光る宇宙	5950/6250	G-3ガンダム(アムロ)+エルメス(ララァ)
ファイナルダイナミックスペシャル	7650/7850	マジンカイザー(KS)+グレートマジンガー(新)+真ゲッター1
V作战	6250/6550	ガンダム(アムロ)+ガンキャノン(カイ)+ガンタンク(ハヤト)
V作战2	6450/6750	G-3ガンダム(アムロ)+ガンキャノン(カイ)+ガンタンク(ハヤト)
プラクティーズ・フォーメーション	6200	ゲルフマッフ+レビゲルフマッフ+ヤクトゲルフマッフ
无敌アタック	4650	剑王+兽王+凤王
ラスト・リゾート	5950	ガンダムEz8(シロー)+アプサラスⅢ(アイナ)

表中列出的攻击力，是全改造后的攻击力，对于由不同机体发动而造成的攻击力差异也一并列出。部分合体攻击对机师也有要求，这会在表中用括号注明。部分机体由于不能换乘，故没有列出机师名。





隐藏人物、机体、武装获得表

アイナ&アプサラスⅡ 在第15话的支线章节"追击"中，用シロー去说得アイナ，之后过关就能拿到アプサラスⅡ，而アイナ在第20话时她就会加入。但在说得之前不能先击败ノリス和ザンジバル。

バーニィ&ザクⅡ改 在第17话的支线章节"ポケットの中の战争"中，把バーニィ的座机除BODY之外的部位全部破坏后，可以用クリス去说得他，之后在第20话时加入。

バッシュ&10000元 在第21话的支线章节"スクランブル"中，在7回合之内过关。

ファ&陆战型ジム 打过第29话的支线章节"死鬼队の魔の手"。

ジャック&メリー&テキサスマック 打过第32话的支线章节"早乙女研究所を守り抜け！"。

ビューナスA 打过第33话的支线章节"危机一发！光子力研究所"。

グレートマジンガー(新) 打过第33话的支线章节"危机一发！光子力研究所"，并发生グレートマジンガー被破坏的事件。这样在第38话"决战！炎の地狱城"中铁也会开着グレートマジンガー(新)出现。

レイズナーMKⅡ 当エイジ的击坠数达到104以上时，进入第34话"グン·ジェム队来袭"时会有两种后继机选择：强化型レイズナー和レイズナーMKⅡ。如果未满足条件的话会自动变为强化型レイズナー。

フォウ&リ・ガズィ 打过第34话的支线章节"重庆基地防卫战"。

ドラグーン 第二次打过第34话的支线章节"重庆基地防卫战"，会得到3台ドラグーン。

サザビー 在第39话的支线章节"ア·バオア·クー封锁指令"中，在4回合之内过关。

プルツー&クィン・マンサ 在第41话"战士、再び……"中让ジュドー把クィン·マンサ除BODY之外的部位全部破坏后，就可以用ジュドー说得プルツー。

νガンダム 打过第42话的支线章节"袭击"。

キャノンキュービック&火炎アタック十文字斩り 进入第45话的支线章节"忍び寄る敌"时，ダルタニアス将自动学会这两招。

超空间エネルギー解放 在ダルタニアス学会前两招的情况下，进入第48话的支线章节"出击前夜"时，ダルタニアス就会自动学会这招。

实战心得

1 在所有的技能ACE中，最有用的无疑是格斗ACE，其附加的移动力+1的特性对于任何人来说都是相当实用的。不过对于高达系的机师来说，格斗ACE比较难练。虽然大部分高达都有光剑这种格斗武器，但是这种格斗武器一般都不能对空。解决方法是挂飞空芯片或是换乘其他机体，吉翁军中有不少以格斗武器为主的机体，而且全改造之后性能也不差。

2 本作的捕获系统相当实用，除了可以换钱和解体为芯片外，直接运用也是很实用的。除了让机师可以修炼不同的技能ACE外，拜本作的改造系统所赐，不少捕获机体在全改造后有中惊人的能力。如《重战机エルガイム》中的バッシュ，全改造后威力并不输于エルガイム。而且捕获机体在卖掉时，改造所花的钱将全部退回！

3 本作的敌人不会主动攻击命中率过低的目标，像以往那种派真实系机体冲入敌阵依靠反击的战术就行不通了。不过我们也可以反过来利用这一点，比如让机师使用ひらめき后往敌阵里一丢，就完全不用担心会有人来攻击你了。熟练之后你就会觉得，本作打起来简直比过去诸作还要轻松。但注意某些关卡的敌人是有固定攻击目标的。

4 本作有SP消费减少的技能芯片，最高效果可达30%。对于多人驾驶的机体来说，只要让主驾驶员挂上一个SP消费减少的技能芯片，所有副驾驶员都会获得对应的效果！对于人数众多的超级系来说，这个技巧实在太好用了。但注意此技仅对副驾驶员有效，像真盖塔这种人人都是主驾驶员的机体就不能用。有多个主驾驶员时，必须让芯片持有者为当前驾驶员时才有效。

5 本作中援护攻击、援护防御的实用性极高。不但可以增加攻击次数、降低击坠风险，而且每发动一次援护攻击或援护防御，都可以增加1点信赖度。所以在布阵时，让一群人挤在一起是不错的选择，惟一需要担心的就是会使用地图兵器的BOSS机。



攻略用语解释

可P：指该武器可移动后使用。
PP：玩家行动回合。
EP：敌人行动回合。
支线章节：指该关为支线章节，文中只会写第一次挑战该关的要点。
隐藏要素：指该关关系到某项隐藏要素，详情请参见后面的研究部分。

第1话 防卫队出动！

第一关不用说，难度是极低的。首登场的两个同伴中，トライダーG7是可以从第一关用到最后一关的机体。倒数第二招トライダージャベリン零消耗、威力大、可移动后攻击，是非常好用的招。缺点是只有一人份精神，而ワッ太又没有ひらめき，故不能冲在第一线。另外到后期トライダーG7最高6150的攻击力很成问题。另一个同伴ライジンオー的实力要强于トライダーG7，而且是3人份精神，但此机体要中期才会正式加入。所以现在没有练的价值。

第1话 支线章节 训练

我方援军1	3PP(地图右上)
我方援军2	5PP或敌全灭(地图上方)
敌方援军1	5PP或敌全灭(地图左上、右下)

研究所具有恢复HP、EN的效果，好好利用吧！

第2话 狙われた早乙女研究所

我方援军1	5PP(地图上方)
敌方援军1	2PP(地图下方)
敌方援军2	5PP(研究所附近)

要以具有恢复HP、EN效果的研究所为根据地进行防守。

第2话 支线章节 平和を守るために

非常简单的一关。



第3话 连邦军机动兵器，始动！

敌方援军1	2PP(地图中央)
我方援军2	ギガノス兵2架以下(地图右上)
敌方援军1	2PP(地图右下)
敌方援军2	ギガノス兵2架以下(地图左下)

阿姆罗&高达、龙骑三人组初次登场。虽然这4人都是真实系的王牌机师，但是毕竟机体不行，被打中一下就不得了，所以务必要活用地形效果。作为援军登场的ブライガー是不可多得的射击型超级系，4人份精神加上登场时间早，有锻炼的价值。

第4话 ガンダム破坏命令！

我方援军1	捕获ザクII(战舰附近)
敌方援军1	捕获ザクII(地图左上、左下、下)

本关开始会教玩家如何捕获机体，注意如果将初期敌人全灭算失败。随后出现的敌人中有"赤色彗星"夏亚、"ギガノス的苍鹰"マイヨ和手下的3个跟班。这5位在游戏前半程算是常见的敌手，回避和命中能力都不弱，只是机体HP偏低，可以用让超级系挂上必中轰之。

第4话 支线章节 狙われた地球

我方援军1	2PP(地图右方)

NGC版没有的关卡，主要是用来补完《苍之流星SPT レイズナー》剧情的。

第5话 二人だけの战争

我方援军1	2PP(地图右上、右下)
敌方援军1	3PP(地图左上)

敌人中只有ノリス需要小心。本关可以尝试多捕获机体，来自《机甲战记 ドラグナー》的ダバイ、ダイン都有格斗武器，如果想练出タップ、ライト的格斗ACE就要考虑换乘了。

第5话 支线章节 大气圈突入准备

非常简单的一关。

第6话 大气圈突入

要在限定回合内到达指定目标，达成这一目标并不难。クラウン受到攻击就会撤退，不过他身上也没有什么好东西就是了。

第7话 ガルマ出击す

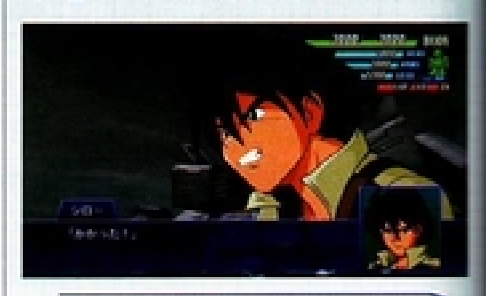
我方援军1	邻接ミデア(战舰附近)
我方援军2	敌机13架以下(地图右方)
敌方援军1	邻接ミデア(地图左上)
敌方援军2	敌机13架以下(地图右上、右下、下)

我方增加了08MS小队的3架陆战型高达和1辆小车，敌方有ガルマ、夏亚和マイヨ4人团，真是好一场大战！同样是要先全力干掉这些王牌机师，之后的增援倒是不足为虑。

第8话 ガルマ散る

敌方援军1	2PP(地图左上、右上)
敌方援军2	4PP(地图上方)
敌方援军3	敌机10架以下(地图上方)

敌方援军3在达成胜利条件前会不断出现，最多可以达7回，所以还是速战速决为妙。将夏亚收拾掉之后立刻让机动性高的机体将ガルマ诱下来吧！当ガルマ来到指定地点之后就会直接过关。



第9话 日本侵攻作战

我方援军1	2PP(地图右上)
我方援军2	3PP(地图右下)
我方援军3	监视ロボット3架以下(地图左下)
我方援军4	敌方援军2出现后2PP(地图右上)
敌方援军1	2PP(地图右上)
敌方援军2	监视ロボット3架以下(地图左上)
敌方援军3	敌方援军2出现后2PP(地图左上)

面对如乌云压境之势袭来的机械兽大军，我方部队要迅速集合在一起，利用援护可以轻松搞定。过关后魔神队会留队，而ダルタニアス和ダンクーガ会加入。ダルタニアス在前期武器攻击力不足，在游戏后期追加3个新招后才会显出威力，故初期不必花太多资金。而ダンクーガ是本作最强的机体之一，不但武器攻击力高，而且有野性化修正，到后期不但会增加更强的武器，而且精神也会变为5人份。故建议在过关后立刻砸钱将其武器改满！

第9话 支线章节 日本防卫

我方援军1	5PP(地图左下)

在本作去掉了NGC版的巨大机关雷神王后，本关几乎没有任何价值。没事儿的话不妨捉几个机械兽ガラだK7回来拆着玩。

第10话 脱走

我方援军1	2PP(地图中央)
我方援军2	5PP(地图右上)
敌方援军1	2PP(地图左上)

面对敌人的追击，我方应挂上各种辅助精神拼命向右上方逃亡，待我方援军2出现后即可开始全线反击。需要注意的是战前不要胡乱调整ホバー・トラック的机师，不然有可能发生BUG导致エレドア成为主驾驶员，这样以后就无法换乘了。

第10话 支线章节 ランバ・ラル追击

敌方援军1	2PP(地图左上、右下)

非常简单的一关。

第11话 头上の恶魔

我方援军1	4PP(地图右下)
敌方援军1	4PP(基地的右下附近)

初期的强敌是アイナ驾驶的アプサラスⅡ。注意基地虽然有恢复HP和EN的地形效果，但过于密集的话小心遭到アプサラスⅡ的地图兵器攻击。敌方援军是ランバ・ラル队，不过我方援军也不弱，很快应该就能将其消灭。

第11话 支线章节 黑骑士

我方援军1	4PP(地图中央)
敌方援军1	3PP(地图上方)
敌方援军2	6PP(地图右上)

敌方人很少，我方虽只有ブライガー、ダンクーガ，但已绰绰有余。

第12话 オデッサ・デー

本关一出来就是黑色三连星的事件，这三个家伙算是半个强敌。不过本关我方实力大增：龙骑小队换上了リフター1・2・3；セイラ开着Gファイター出战，并可以与ガンダム合体；シロー也换上了ガンダムEz8，这样就可以使用合体攻击“08小队”了。“08小队”是射程1～5且可P的优秀武器，但要注意EN的消耗。干掉黑色三连星和マイヨ的4人团后就应该没问题了。



第13话 灼热のベルファアスト

我方援军1	3PP(地图左上)
敌方援军1	2PP(地图下方)
敌方援军2	3PP(地图右上)
敌方援军3	4PP(地图右方)

开战后新盖塔应该全速向左上撤退，以便迎接援军。本关的敌人是ギガノス的大部队。マイヨ的4人团是老朋友了，而ゲン・ジェム队的5名成员非常厉害，机体HP均在1万以上。建议是全力防守，待其一一进入射程后再全力剿杀。值得注意的是ゲン・ジェム队个个都是有钱的主儿，不要忘了用幸运或祝福。其中スタークガンドーラ被击坠后会变为スタークドーラ，之后将其击坠才能获得金钱。

第13话 支线章节 大西洋、血に染めて

我方援军1	4PP或胜利条件达成(战舰附近)
敌方援军1	4PP或胜利条件达成(地图左上)
敌方援军2	敌方援军1出现后2PP(地图左下)

本关地形以水为主，故在机体选择时要多考虑会飞的机体，另外光线系武器也是相当吃亏的。本关第二次挑战时难度还会更大。



第14话 ジャブロー攻防战(前编)

我方援军1	2PP(战舰附近)
我方援军2	敌方援军2出现后的1PP(战舰附近)
敌方援军1	2PP(地图左下)
敌方援军2	敌机12架以下(地图左下、左上)
敌方援军3	敌方援军2出现后的1PP(我方初期位置附近)

本关可谓强敌林立，地形也有不小的水域，在排兵布阵上要特别小心。敌方援军1是ゲン・ジェム队，老规矩是要用幸运或祝福将其干掉的，拥有EWAC效果的スタークダウッェン更是要优先干掉。敌方援军3是夏亚率领的水中部队，故务必要控制敌机数量，不要让其过早登场，移动力低且不能飞行的机体不妨原地留守等候其出现。

第15话 ジャブロー攻防战(后编)

敌方援军A1	マ・クベ受到攻击(地图左方)
敌方援军A2	满足A1条件且敌机数量在30架以下(地图左下)
敌方援军B1	アプサラスⅢ的HP在一半以下(地图左上、左下)
敌方援军B2	满足B1条件且敌机数量在32架以下(地图左上)

敌人数量非常多，开战后应先将东北的ギガノス军全灭，之后回到中央等敌人前来送死。敌方援军A1是黑色三连星，要提前做好准备。ギニアス的アプサラスⅢ同样拥有地图兵器，待其靠近后务必要一回合灭掉。

第15话 支线章节 追击

敌方援军1	2PP(地图左上)
隐藏要素	アイナ&アプサラスⅡ

很简单的一关，不过注意有隐藏要素，详见研究部分。アイナ属于支援型角色，战斗能力非常低，只是与シロー有合体攻击。如果对此角色有爱的话也有一练的价值，但是——アイナ的战斗特写为啥是带头盔的?！

第16话 宇宙へ

敌方援军1	3PP或ドレン受到攻击(地图右下)
敌方援军2	胜利条件达成(地图右下)

备注 ジーク、サリー与主人公交战后会自动移动到战舰附近；ジーク、サリー中任意一方的HP在30%以下时，两者均会撤退；ララァ与アムロ战斗后或HP在30%以下时会撤退；敌方援军2出现后5回合，或受到攻击后，シャア会撤退。

强敌在后面才会出现，所以前期要减少消耗。本关的难点在于如何将那些爱逃跑的家伙一网打尽，尤其是ジーク、サリー，两人的机体各值1万元不说，身上还有两个芯片。但惟有将两人的HP减至30%左右时用地图兵器才能确保一击全灭，非常有难度，而且这两位的地图兵器可不是闹着玩儿的。如果只追求单机击破的话，让两台武器全改造满的机体进行援护攻击，可以很轻松地达成目标。

第17话 茶色の瞳に映るもの

我方援军1	2PP(地图右上)
我方援军2	4PP(地图右上)
敌方援军1	4PP(地图上下左右)

本关阿姆罗将换上G-3ガンダム，而クリス会开着アレックス加入。由于这两台新机体是本关才刚刚加入的，所以一周目在开战后就只有拼命向右上逃的份儿了。大部队到来之后就没有什么难度了。

G-3ガンダム的最强招为格斗系，零消耗且可P，相当实用。虽然总体攻击力不算高，但是还有三招合体攻击，从下一关开始还可以换装为射程长的フルアーマーガンダム，故强烈建议改满。

クリス的能力一般，还不是NEWTYPE，但拥有宝贵的技能狙い击ち。アレックス总体来说有点像ガンダムEz8，最强招攻击力颇高但弹数很少，需在全改造时选择弹数×2才能提高续战力。只是アレックス机体性能胜出，但合体攻击不如ガンダムEz8那么实用，另外两者都不会飞。这一人一机练不练就看各位玩家对原作有多深的怨念了。

第17话 支线章节 ポケットの中の战争

我方援军1	攻击バーニィ(地图中央)
敌方援军1	攻击バーニィ(全方位)
隐藏要素	バーニィ&ザクⅡ改

比较简单的一关。注意若干掉了バーニィ，过关后会出现和原作相同的剧情。バーニィ的能力同样差劲，也不是NEWTYPE，不过精神方面有魂。但合体攻击限定ザクⅡ改是极大的遗憾。





第18话 ソロモン攻略战(前编)

敌方援军1	リック・ドム全灭(地图右上)
敌方援军2	コンスコン击坠(所罗门附近)
敌方援军3	ハモン击坠(所罗门附近)

备注 ドズル的HP在80%、60%以下时各会自动回复一次。击败ドズル后敌全军撤退。

基本上打到敌方援军3出现时是没有问题的。ドズル驾驶的ビグ・ザム拥有光线吸收特性和地图兵器，HP高达23000并有两次回复机会，故速战速决是最佳选择。

第19话 ソロモン攻略战(后编)

备注 完成说得任务后胜利条件变为敌全灭；ジーク、サリー的机体的任一部位被破坏后会撤退；マ・クベ的HP在一半以下时会撤退；击坠キシリア后敌全军撤退。

所罗门的地形条件非常优秀，不妨将全军布防于所罗门上，静候敌人前来送死。敌方阵营中又有ジーク、サリー这两个家伙，身上还带着实用的技能芯片。这次同样要小心他们的地图兵器，注意说得其中一人是胜利条件，不可将其击破。(男主人公要说得サリー，女主人公要说得ジーク。)

第20话 新たなる宇宙へ

我方援军1	6PP或胜利条件达成(所罗门附近)
敌方援军1	1EP(地图中央)
敌方援军2	3PP(异次元门附近)
敌方援军3	4PP(异次元门附近)
敌方援军4	6PP或胜利条件达成(异次元门附近)
敌方援军5	敌方援军4出现后1PP(异次元门附近)

备注 敌方机体数量在18架以下时，敌方援军5会在每PP出现；6PP或胜利条件达成后，胜利条件变为5回合内ガンドール到达异次元门，同时ダンクーガ学会断空光牙剑；レジアーネ的HP在30%以下时会撤退；デスガイヤー将军、ギルドローム将军、ヘルマット将军的HP在50%以下时会撤退。

敌方援军5是HP10000的战舰1台外加杂兵2个，由于是无限出现的，故恋战不是上策。但三将军和レジアーネ身上都有不错的芯片，故一个都不要放走，但要小心レジアーネ的地图兵器。ガンドール5回合内到达目的地不成问题，但如果受到过多攻击导致移动力受损的话就要小心了，前期如果能大量杀伤敌人的话会轻松不少。

第21话 ヤーマン・クラン

我方援军1	2PP(地图中央)

难度很低的一关。从本关开始会有连续多关的《重战机エルガイム》剧情。在《重战机エルガイム》的众多机师中，主人公ダバ能力出众且有狙い击ち，不用说自然是必练的；レッシィ能力次之，且有爱有魂，不愧是十三人众出身。但レッシィ在游戏中期会有一大段时间离队，实在可惜；剩下的アム和キャオ能力不如レッシィ，也没有魂，不过アム能装4个技能芯片，算是略胜一筹。

机体方面由于エルガイム的改造不能继承，所以改造エルガイム还不如改造バッシュ(本关可以大量捕获)。バッシュ和エルガイム能力相仿不说，缺钱时直接卖掉バッシュ，改造成本就回来了。

第21话支线章节 スクランブル

隐藏要素	バッシュ&10000元

没有什么特别之处。



第22话 ディコイ・ディコイ

敌方援军1	2PP(地图左上)
敌方援军2	3PP(地图右上)
敌方援军3	5PP(地图左上)
敌方援军4	6PP(地图左下)

没有什么难度，但我方全部机体均是强制出击的，所以战前要做好准备。另外地形以山地为主，移动力也颇有讲究。我方阵容是：ダンクーガ、ネオゲッター、トライダーG7、ブライガー、ダルタニアス、ケーン、タップ、ライト、主人公机、アムロ、カイ、ハヤト、シロー、クリス、スレッガー、ダバ、レッシィ。



第23话 ブロークンハート

我方援军1	4PP(基地附近)
敌方援军1	3PP(地图左下)

备注 チャイ・チャー在HP不足30%会自动回复，一共可以回复两次。

地形与上一关类似，同为山地。不过我方可派ダバ+23人出战，简直没任何难度。4PP的我方援军是NPC数名，基本可以无视。

第24话 リトル・セイ坏灭

我方援军1	2PP(战舰附近)
敌方援军1	3PP(地图右下)
敌方援军2	敌机20架以下时每PP(地图右下)

本关开始前アム会离队。这又是一个脱出关卡。ガンドール的移动由电脑控制，所以要先行装上增加移动力的芯片。我方主力部队应确保东南方向的安全，但敌方援军2是无限出现的，这点必须了解。



第25话 旅立て！银河のミト王子

我方援军1	3PP(地图左下)
我方援军2	5PP(地图左下)
我方援军3	7PP(地图右上)
敌方援军1	3PP(地图右方、上方)
敌方援军2	5PP(同敌方援军1)
敌方援军3	7PP(地图左上、右下)
敌方援军A	敌方援军3出现前，敌机数量5架以下且バードランド领主的HP在一半以下(在敌方援军1、2的位置交互出现)

备注 バードランド领主的HP在20%以下时会回复1次；ルビタイ的HP在50%以下时会回复1次。

本关有ダイオージャ、バクシンガー、サスライガー3个超级系加入，再加上森林地形的优秀防御效果，过关是没有任何难度的。バクシンガー、サスライガー同属J9系列，多人份的精神和强力的武器设定都是优势所在。バクシンガー更是有5名机师，不过其最强武器现在还不能使用。ダイオージャ有3人份精神，分离后两个僚机分别有修理、补给能力，不过综合实力要逊于J9系列。总的来说J9系列都有一练的价值，但不推荐立刻就全改武器。

第26话 揺れる惑星海

敌方援军1	敌机8架以下(地图右上、右下、左下)

备注 ケイ击破后敌全军撤退

敌人基本上都是杂鱼，但HP2万以上的战舰有7艘之多，攻击力不足的话很容易陷入苦战。当然战舰的钱也是非常多的。

第26话支线章节 新惑星连合

和上一关差不多，敌方5艘战舰领衔的阵容已将我方完全包围，全部击破的话至少可拿4万元资金。

第27话 ガストガル・デモ

我方援军1	胜利条件达成(地图下方)
我方NPC援军1	胜利条件达成(地图左下、右下、右上)

敌方援军1	胜利条件达成(地图左下方大范围)

我们要面对的是(初期)32架+(增援)24架的庞大阵容。我方虽有ジーク、サリー、セムージュ和大量NPC机体帮忙，但都是战后就会离开的角色，完全不值得信赖。初期胜利条件达成后，目的会变为掩护ガンドール、ターナ到达指定地点。过关后アム再次加入。

第28话 そして、地球へ

我方援军1	5PP(地图右方)
我方援军2	8PP或敌全灭(地图右下)
敌方援军1	5PP(地图右下)
敌方援军2	8PP或敌全灭(地图中央偏右下)
敌方援军3	敌机5架以下(地图左下)
备注	ハマーン的HP在一半以下时会撤退。

本关开始我方只有《机动战士Z高达》的一票机师，随后レイズナー前来助阵。虽然有カミーユ、クワトロ、エイジ这样的王牌机师，但是限于机体的因素仍不可大意。我方援军2便是大部队到来，随之一起出现的还有10架HP仅为3450的ターミネーターポリス，可借此大肆提升气力。敌方援军3是ハマーン率领的大部队。ハマーン是本作中除了最终BOSS外能力最高的敌方角色，无论如何都不要掉以轻心。让超级系用精神去耗是最佳选择。

本关过后ガンドール离队，但有大量王牌机师补充进来。カミーユ、クワトロ、エイジ都有狙い击ち，前两人有NEWTYPE加成，后者的专用机体有V-MAX补正，不用说自然都可称得上是绝对主力。其他角色就看个人爱好了。在新登场的机体中，ガンダムMk-Ⅱ在全改造后意外地不弱，更有两招合体攻击，到中期还能变成スーパーガンダム，当资金富裕后不妨考虑一下。

第29话 驱け抜けた宇宙

我方援军1	3PP(地图下方)
我方援军2	7PP(地图右下)
敌方援军1	4PP(地图下方大范围)
敌方援军2	6PP(グラドスタワー上)
敌方援军3	7PP(グラドスタワー附近，其中ゴステロ在エイジ附近出现)
备注	6PP会发生事件，事件过后エイジ的HP减少30%；ル・カイン的HP在一半以下时会撤退。

敌方都是实力不弱的杂兵，坚持到我方大部队出现后可全面反击。不妨让战舰装上ビームコーティングS，然后冲到前方吸引火力。敌方ル・カイン率领的死鬼队都是运动性极高而攻击力也不弱的强敌，值得注意的是其资金也相当多。ル・カイン身上有SP消费-10%的技能芯片，千万不要让他溜了。

本关过后《机动战士高达ZZ》的主角等人会加入，不过其中最强的ジュドー也没有狙い击ち，所以能力虽然不弱，但是实用性不高。在其他加入的机师中，エル有应援、祝福和脱力，作为辅助队员还算差强人意；シモーヌ有祝福和再动，但再动耗费达85点，《苍之流星SPT レイズナー》系的泛用型机体也不好用。

第29话 支线章节 死鬼队の魔の手

我方援军1	3PP(战舰附近)
我方援军2	4PP(地图下方)
我方援军3	5PP(地图下方)
敌方援军1	3PP(地图左下)
隐藏要素	ファ&陆战型ジム

上一关败退的死鬼队再次出现，而我方又多了一个需要保护的运输机。开战后真实系机体向西方和南方扫荡过去，而超级系则应向地图左下方冲去，准备于第一时间消灭死鬼队。

第30话 激斗、ダブルマジンガー

我方援军1	5PP(地图左上)
我方援军2	6PP(地图左上)
我方援军3	敌方援军4出现后1PP(地图右下)
我方援军4	敌机25架以下(地图左上)
敌方援军1	4PP(地图右下)
敌方援军2	5PP(地图右上、左方)
敌方援军3	6PP(剑王附近)
敌方援军4	敌机30架以下(地图左下)
敌方援军5	敌机25架以下(地图左下)
备注	4PP，甲儿和あしゅら男爵一起撤退。

本关初期我方处于极大的劣势，应占好有利地形后以援护为主。アフロダイA和ボスボロット可以用ひらめき来转移敌人的视线，由装甲厚的两个魔神来承受攻击，左上方的雷神王部队也仅能自保。坚持到我方大部队到来后就可以全面反击了。尤其要注意的是ジャークライジンオー可以解体为大型マガジン，对于强调弹数的机体来说是很重要的，一定不要忘了捕获。



第31话 阳升町の危机

我方援军1	11PP(地图左上)
我方援军2	14PP(阳升学园)
我方援军3	17PP(地图右下)
敌方援军	5PP、9PP、10PP、11PP、13PP、14PP、17PP
备注	9PP时主人公的HP会恢复20%，气力+10；11PP时主人公会撤退，14PP时气力+40。

敌方增援非常多，而初期只有主人公一人，幸好敌人的主要目标是阳升学园。我方的增援会依次前来助阵，ヘルマット将军的HP较高，身上也没有太好的东西，如果没有自信的话可以置之不理。本关过后主人公会换上后继机。

第32话 复活！真ゲッターロボ

我方援军1	3PP(ネオゲッター2附近)
我方援军2	5PP(早乙女研究所)
我方援军3	7PP(ネオゲッター2附近)
我方援军4	8PP(地图右上)
敌方援军1	5PP(敌初期位置)
敌方援军2	7PP(地图中央附近)
敌方援军3	10PP或胜利条件达成(地图右下)
敌方援军4	敌方援军3出现后1PP(地图左下)
备注	ニオン在敌方援军2出现前会无限复活；5PP，雷神王队的气力变为150；7PP，ニオン消灭后盖塔队的气力变为150，SP全回复；レジアーネ的HP在一半以下时会撤退。

事件相当多的一话。开始依然要以研究所为根据地死守，可以利用潜地或精神来躲避敌人的攻击。バクリュウオー的精神不好，只能躲得远远了，等大部队来到后再一举进攻。レジアーネ会随敌方援军3一起出现，她的地图兵器同样是需要注意的。从本关开始真ゲッター加入，但目前真ゲッター没有最强的一招，所以依然不算太好用。

第32话 支线章节 早乙女研究所を守りぬけ！

我方援军1	3PP(早乙女研究所)
我方援军2	4PP(地图下方)
敌方援军1	3PP(敌初期位置附近)
隐藏要素	ジャック&メリー&テキサスマック

同样是以研究所为据点死守至大部队到来即可。敌人是多个势力混编而成的军团，可以在拿隐藏要素的同时顺便抓几台玩玩儿。

第33话 魔神降临

我方援军1	6PP(地图右方)
我方援军2	9PP(地图右下)
敌方援军1	6PP(地图上方)
敌方援军2	7PP(地图下方)
敌方援军3	8PP(地图左下)
敌方援军A	あしゅらマジンガー击破(地图左上)
备注	敌方援军A为マジンカイザー，其HP在一半以下时会撤退。




卷首特稿
特别企划
至尊年鉴
典藏攻略

初期依然是死守研究所。虽然敌人会全力进攻，但是研究所自带20%的HP回复效果，即一回合能回复1万点HP，所以并不用过分担心。由于击破あしゅらマジンガ—后会出现更厉害的マジンカイザー，所以我方可适当放缓攻击节奏。マジンカイザー的HP为3万，要想将其击倒就要能打出1万5千以上的伤害值，请活用援护攻击。

本关过后魔神队和雷神王队终于正式加入了。ボス的两个小弟ヌケ和ムチャ这次在60级就能学全精神，但精神的实用性也比过去打了折扣。不过他俩会固定在ボスボロット上，嫌ボス不爽的话大可将其一脚踢开。而且换女性角色来开ボスボロット的话，会有非常搞笑的台词哦！グレートマジンガ—的威力大且有魔神力补正，还有多招合体攻击，有锻炼的价值。不过其最强招的残弹少，需用全改造BONUS来弥补，另外很快就会离队一段时间。ライジンオー则是非常不错的机体，性能优良、招式全面，并有多人份精神，主机师日向仁是游戏中最容易练出全技能ACE的角色。若不是很讨厌这帮小孩的话颇值得培养。

这里需要珍重推荐培养的角色是ジュン，她的再动仅消耗SP55点，是全角色中消耗最少的。如果加上精神ACE，就只需49点，再配上消费SP-30%的技能芯片，只需要33点！有了她的存在，我方地图兵器的好手便可大显神威了。

第33话 支线章节 危机一发！光力研究所

我方援军1	3PP或ビューナスA受到攻击(研究所)
我方援军2	敌方援军1出现后4PP，或敌机8架以下(地图上方)
敌方援军1	3PP或ビューナスA受到攻击(敌初期位置附近)
我方援军2	敌方援军1出现后4PP，或敌机8架以下(除上方以外的全方位)
备注	我方援军2出现后，铁也撤退
隐藏要素	ビューナスA、グレートマジンガ—(新)

事关重要隐藏要素，没理由不挑战这关。因为铁也迟早会撤退，所以精神方面就不用客气了，有铁壁在可保万无一失。而其他人就多用ひらめき，撑到大部队来就没任何问题了。

第34话 ゲン・ジェム队来袭

我方援军1	2PP(味方初期位置附近)
我方援军2	4PP(基地)
我方援军3	6PP(基地，ガンドール在地图左上)
我方援军4	敌方援军4出现后1PP(基地)
我方援军5	我方援军4出现后1PP(战舰附近)
敌方援军1	2PP(地图下方、右方)
敌方援军2	4PP(地图中央偏右上)
敌方援军3	7PP(地图右下)
敌方援军4	胜利条件达成(地图上方、下方)
隐藏要素	レイズナ—MK II

敌人非常多的一关，要有持久战的准备。敌方是ゲン・ジェム队加上哈曼的手下们。由于都算是真实系的敌人，如果不想过度使用S/L大法的话，最好利用超级系的精神去干掉他们。ゲン・ジェム队也算是老对手了，老规矩，要小心スタークダウツェン的EWAC、スタークガンドーラ的二次击坠，另外打倒之前别忘了加上幸运或祝福。

本关过后甲儿会开着マジンカイザー归队。マジンカイザー目前还未能发挥出最大的威力，在使用上会打一些折扣。マジンカイザー的另一大缺点就是体积为M，这样在对上战舰级的BOSS机很吃亏，故千万要装上狙い击ち的技能芯片。

第34话 支线章节 重庆基地防卫线

我方援军1	3PP(基地)
隐藏要素	フォウ&リ・ガズィ、ドラグーン

没什么难度的一关。但注意ドラグーン需要第2次打过本关后才能取得。



第35话 レジスタンスの抵抗

我方援军1	2PP(地图左上)
敌方援军1	2EP(地图左下)
敌方援军2	4PP(地图右方、下方)
敌方援军3	6PP或敌机8架以下(地图右上)
备注	ジュリア救出后，エイジ会强制移动到战舰附近地区，同时HP和EN全回复。

强敌是最后出现的死鬼队。由于是最后一批，就不用吝惜精神将其统统灭杀吧！

第36话 グラドスの刻印

敌方援军1	胜利条件达成(地图左上)
敌方援军2	敌方援军1出现后1PP(地图左上)
敌方援军3	敌方援军2出现后1PP(地图左下)
敌方援军4	敌方援军3出现后2PP以上，且敌机数在5架以下(全方位)
敌方援军5	ル・カイン或ネシア将军的HP在一半以下，或敌方援军4出现后2PP(地图右上、右下)
备注	ゲティ、ボーン、マンジェロ的HP在一半以下时气力上升；ゴステロ的HP在50%和30%时会各回复一次；ネシア将军的HP在30%以下时会回复一次。

死鬼队会作为敌方援军1、2登场，而黑色三连星会作为敌方援军3登场。敌方援军4是由ル・カイン率领的大军，不过其出现时间可以由我们来掌握，故务必要先将棘手的敌人全部清理掉，最后再从容引出敌方援军4。ル・カイン足足有2万元，千万不要忘了加上幸运或祝福。



第37话 切り开け！地球の未来

我方援军1	2PP(ゲッター初期位置附近)
我方援军2	4PP(地图左下)
我方援军3	胜利条件达成或6PP(ジュドー附近)
我方援军4	胜利条件达成或8PP(地图右下)
敌方援军1	2PP(巨大圆盘的右下)
敌方援军2	胜利条件达成或8PP(巨大圆盘的周围，地图右上)
敌方援军3	敌方援军2出现后2PP(地图左上)
敌方援军4	敌方援军3出现后2PP(巨大圆盘)
敌方援军A	メカザウルス・ゲラ(第一形态)击破(击破位置)
备注	我方援军2的EN将减少一半；防护罩破坏后号和ワッ太将强制移动到帝王ゴール附近；满足敌方援军4出现的条件时，当敌机数量在15架以下时，视情况会追加8或16个新敌人，位置在地图四角。



终于迎来了《真盖塔对新盖塔》的最后一关。本关一上来只有真ゲッター，之后主人公和ジュドー一行会赶来，但仍不足以干掉敌人，故守在地图右下等候大部队会合是最佳方案。全部人员到齐便可大举进攻，防护罩破坏事件后要小心掩护没有ひらめき的トライダ-G7。帝王ゴール因有地形效果帮助，一回合可恢复1万5000点HP，尽量在一回合内将其干掉。

值得注意的是敌方援军4中的4台メカザウルス・ボア，将其解体后可以拿到EN回复用芯片ソーラーパネル，过了这个村可就没这个店了，一定不要错过！不过其HP高达3万，还是很花时间的。

第38话 决战！炎の地狱城

我方援军1	3PP(地图下方，需打过第33话 支线章节 危机一发！光力研究所)
敌方援军1	2PP(地图中央)
敌方援军2	3PP(地狱城)
敌方援军3	4PP(地狱城)
敌方援军4	胜利条件达成(地狱城)
敌方援军5	あしゅら男爵的HP在一半以下(地狱城)

备注 敌机数在32架以下时，敌方援军3会在每PP出现，直到地狱门被破坏；敌方援军5仅在敌机数在30架以下时才会出现；あしゅら男爵的HP在50%和30%以下时会各回复一次；地狱门破坏后マジンカイザー将变为マジンカイザー(KS)，并会自动移动到あしゅら男爵附近。

本关是《魔神皇帝》的最终关。本关最大的问题是地狱城的无限增援，只要敌机数在32架以下就会有HP上万的4架机体出来增援。另外本关广大的水域也是一大难点。开战后飞行部队可迅速接近地狱门，而陆上部队则应先北上再靠近。击破地狱门之后就没有什么问题了。由マジンカイザー(KS)发动的ファイナルダイナミックスペシャル因为有魔神力的补正，是游戏中威力最大的一招，可惜射程只有1格。另外マジンカイザー(KS)的体形同样是M，因此也要加上狙い击ち的技能芯片。



第38话 支线章节 残されし者の觉悟

敌方援军1	3PP(地图上方)

没有什么特别之处的一关。

第39话 兽たちの目觉め

我方援军1	第二次胜利条件达成或敌全灭(战舰附近)
我方援军2	第三次胜利条件达成，或敌方援军3出现后3PP且敌机数在5架以下(敌方援军3的位置附近)
敌方援军1	敌机数在9架以下(基地)
敌方援军2	第一次胜利条件达成(地图右下、左下，基地左边)
敌方援军3	第二次胜利条件达成或敌全灭(基地周围)
敌方援军4	第三次胜利条件达成，或敌方援军3出现后3PP且敌机数在5架以下(基地周围)

本关的胜利条件会变化4次，要特别留意。作为敌方援军2出现的シャピロ被击败后，会在随后两次增援中再次出现，这3次出击中シャピロ身上的芯片都不一样，因此一定要及时消灭。本关过后ファイナルダンクーガ入手，5人份精神加上更强的武器将使它成为玩家的绝对主力。

第39话 支线章节 ア・バオア・クー封锁指令

隐藏要素	サザビー

同样是没有什么问题的一关。サザビー的性能虽好，可惜加入时间太晚，武器攻击力也不算出众，因此改造的实用性不高。



第40话 宇宙要塞ア・バオア・クー

敌方援军1	3PP(ア・バオア・クー)
敌方援军2	胜利条件达成，或ハマーン撤退(地图左方、左下)

备注 ハマーン和ギレン的HP在一半以下时会撤退；ロンメル的HP在30%以下时会回复1次，且气力上升；ガイア、マッシュ、オルテガ的HP在一半以下时会回复1次；ハモン的HP在50%和30%以下时会各回复一次；满足敌方援军2的出现条件时，若敌机数在28架以上时，只会出现黑色三连星和ハモン。

ハマーン和ギレン身上都有不错的芯片，一定不要放过这两位！本关的胜利条件变更一次后，失败条件会追加ザンジバル与我方战舰接触，不要掉以轻心。

敌方援军1中的3台アプサラスⅢ是我方可以运用的高达系机体中少见的L型机体，不但追加了移动后攻击的武器，而且还可以让《机动战士高达第08MS小队》的夫妻俩放合体技。另外アプサラスⅢ解体后可以变为ソーラーパネル，无论是运用、解体还是留至二周目解体都是极为合适的选择，强烈建议全部捕获。

第41话 战士、再び……

我方援军1	胜利条件达成(战舰附近)
我方援军2	グワジン击破(战舰附近)
敌方援军1	胜利条件达成(地图右上、左上)
敌方援军2	ドルチェノフ击破(地图左上、右上)
敌方援军3	ハマーン(グワジン)击破，或胜利条件达成(グワジン附近)
敌方援军4	敌机数3架以下(地图右上、左上)
隐藏要素	プルツー&クィン・マンサ

备注 ハマーン(グワジン)的HP在10%以下时会撤退；ゲン・ジェム的HP 在50%和30%以下时会各回复1次，同时气力上升；ハマーン(キュベレイ)的HP在20%以下时会回复1次，同时气力上升；ラカン(第2次)的HP在一半以下时会回复1次，同时气力上升。



开战前务必给ホワイトベース装上ビームコーティングS。一开始要求在4回合内将15架以上的ガザC引到指定区域，最简单的方法就是全员回战舰后靠战舰诱敌。成功之后会发生剧情，同时百式追加メガ・バズーカ・ランチャー，之后战斗正式打响。

本关是《机动战士高达ZZ》、《机甲战记 ドラグナー》的最后一关，BOSS机极多。ア・バオア・クー的地形效果可多加利用。ドルチェノフ和ゲン・ジェム开的ギルガザムネ不仅拥有分身，而且拥有两种地图兵器，是非常厉害的敌人。ハマーン开的グワジン在击落后会于敌方援军1、2中再次出现，但由于身上没有芯片，所以没有必要每次都击坠。プルツー&クィン・マンサ是本作中唯一在正篇中取得的隐藏要素，由于ア・バオア・クー的地形有回复效果，故一定要将其引开再全力攻击。另外本关中出现的アプサラスⅢ和ザクⅢ都可以解体为不错的芯片，不要放过。

第42话 野望の崩坏

敌方援军1	2PP(地图上方、左方)
敌方援军2	3PP(地图右上、左下)
敌方援军3	5PP(地图右下)
敌方援军4	胜利条件达成(地图全方位)
敌方援军5	第2次胜利条件达成(地图左上、中央附近)
敌方援军6	シャピロ击破(异次元门左上)
敌方援军7	サリー或ジーク击破(异次元门)

备注 击破サリー和ジーク中的任一人，双方都会撤退。

初期要保护サラミス改不被破坏，因此需要全速进攻，将敌全灭之后就可以放心进攻了。サリー和ジーク身上都有不错的芯片，老规矩，用地图兵器才能将其一网打尽。注意击破这两位之后レジアーネ就会出现。她的HP只有26400，可以轻松搞定，否则就等着挨地图兵器吧！レジアーネ身上还有SP消费-20%的芯片，真是太爽了！



第42话 支线章节 袭击

隐藏要素	νガンダム

没有什么值得注意的地方。νガンダム的评价可以参考サザビー，同样是意义不大的机体。

第43话 歪む宇宙

敌方援军1	3PP(地图左下)
敌方援军2	4PP(地图右下)
敌方援军3	敌机数12架以下(地图左上)

备注 满足敌方援军2出现条件时，如果敌机数在11架以下时会追加增援；ル·カイン和シャピロ的HP在一半以下时会回复1次，同时气力上升。

难度不大的一关。刻印有着优秀的地形效果，不妨全员龟缩在这里静候敌军来临。ル·カイン的目标是エイジ，击破ル·カイン后エイジ也会撤退。



第44话 エドン国动乱

敌人是28个HP在1万以上的敌人，难度很低。

第45话 みんなが王子を待っている！

我方援军1	2PP(宫殿)
我方援军2	3PP(地图左下)
我方援军3	第4次胜利条件达成(宫殿)
敌方援军1	2EP(地图上方)
敌方援军2	敌机数10架以下(地图中央附近)
敌方援军3	第4次胜利条件达成(地图中央附近)
敌方援军4	敌机数16架以下(地图上方)

备注 敌方援军2出现后，在士郎到达指定区域后2PP内我方不能攻击；デスバン的HP在一半以下时会回复1次，同时气力上升。

由于是《最强机器人 大王者》的最后一关，所以ダイオージャ是必出战的。本关最大的关键在于控制敌方援军2的出现时机。因为此时敌人会展开人质作战，导致我方全部不能攻击。所以当我方援军2的バクシンガー出现后就要全速向地图中央前进。等到达目的地之后就可以触发敌方援军2的出现条件，再立刻到达地图中央的指定区域，然后我方忍耐2个回合就可以全线反攻了。

第45话 支线章节 忍び寄る敌

隐藏要素	キャノンキュービック&火炎アタック十文字斩り

进入本关之后，ダルタニアス就会追加キャノンキュービック、火炎アタック十文字斩り，其中火炎アタック十文字斩り是ダルタニアス的最强招。本关的敌人是28个HP过万的大家伙，不过全是由无名之辈组成的乌合之众。

第46话 ゴワハンド星SOS

我方援军1	敌方援军3出现后，敌机数20架以下的PP(地图右下)
敌方援军1	3PP(地图上方、左上)
敌方援军2	5PP(地图左下)
敌方援军3	敌机数5架以下(地图右上)
敌方援军4	敌方援军3出现的1PP(地图右上)
敌方援军5	敌方援军3出现后，敌机数20架以下的PP(地图左上、左下)

从本关开始游戏逐渐进入高潮，强敌接二连三的出现。像本关居然就有两个HP高达8万的家伙，实在夸张。本关的敌人中有不少都具有光线吸收效果，要注意选对武器，并做好打持久战的准备。好消息是レッシイ又回来了，她虽然已经有二十来话没出战了，但是等级一点儿也没落下，技能ACE也更容易练出来了。加上下一关就能换上重战机的后继机，算是又多了一个主力。

第47话 アマンダラ·カマンダラ

敌方援军1	胜利条件达成(地图全方位)

战前可以拿到エルガイムMk－Ⅱ，由于能力未改所以千万不要得意忘形。和上一关比起来本关算是非常轻松的，主要对手是8艘HP上3万的战舰。惟一要注意的是胜利条件变更后别把シャトル给灭了，尽管里面坐的是未来的BOSS……

エルガイムMk－Ⅱ是真实系中数一数二的机体。如果之前玩家按前文推荐的方法改造了バッシュ，只需卖掉バッシュ就有钱来改造エルガイムMk－Ⅱ。这也算是变相的改造继承吧！当然如果钱有充裕的话，亦可将エルガイム全改，然后让ダバ和レッシイ放合体技，6100的攻击力加魂同样是颇具威力的。



第48话 オリビー·クライシス

敌方援军1	リョクレイ击破(地图全方位)

备注 若将リョクレイ留到最后一个击破，会追加18架杂兵机；将クワサン击破后，ダバ和アム会强制移动到地图西北。

没有太大难度的一关，是否引出更多的增援可由玩家自行决定。

第48话 支线章节 出击前夜

隐藏要素	超空间エネルギー解放

没有太大难度的一关，纯粹为了ダルタニアス的超空间エネルギー解放而挑战。超空间エネルギー解放是我方威力最大的地图兵器，范围也令人满意。但ダルタニアス的3位机师没有觉醒，故一定要辅以再动才能发挥最大效果。本关过后游戏再没有任何隐藏要素，大家就全力以赴以通关为目标吧！



第49话 ドリーマーズ·アゲイン(前编)

我方援军1	クワサン击破(战舰附近)
敌方援军1	敌机数5架以下(敌大本营スヴェート右下，地图右上、左下)
敌方援军2	リョクレイ击破(リョクレイ附近)
敌方援军3	クワサン击破(スヴェート)
敌方援军4	敌方援军3出现后的1PP，且敌机数在32架以下(スヴェート)
敌方援军5	敌机数4架以下(スヴェート)
敌方援军6	アマンダラ击破(スヴェート)

备注 ギャブレー击破，或HP在30%以下时会撤退；敌方援军5中的アマンダラ在ラキシスの心脏被破坏之前，会无限复活；破坏ラキシスの心脏之后，アマンダラ的全部位HP变为1/10；クワサン击破后，ギャブレー加入我方，ダバ、アム、キャオ、レッシイ、ギャブレー将强制移动到战舰附近；敌方援军5出现时，ダバ、アム、キャオ、レッシイ将自动移动到スヴェート；满足敌方援军4出现的条件时，如果敌机数在26架以下时，将追加6个杂兵机。

BUG 若让ダバ搭乘エルガイム、ヌーベルディザード或ディザード，开战后有可能立刻GAME OVER。

ギャブレー虽然会加入我方，但由于身上有SP消费－20%的芯片，不用说自然是不能放过的。本关由于后期敌人都龟缩于スヴェート，频繁的援护防御是免不了的。而最大的难点，自然是无限复活的アマンダラ。和NGC版比起来，他的地图兵器变成了一条直线，但复活之后再击破拿不到钱，所以多杀无益。我们要坚持到敌方援军6出现后，第2次击破アマンダラ，ラキシスの心脏就会出现。将ラキシスの心脏破坏后，就可以放心进攻アマンダラ了。

第50话 ドリーマーズ·アゲイン(后编)

我方援军1	胜利条件达成(地图左下)
敌方援军1	ギワザ的HP在60%以下(サージェ·オーバス附近)
敌方援军2	ギワザ的HP在40%以下(地图右上)
敌方援军3	ギワザ击破或撤退，且敌机数在32架以下(地图右上)
敌方援军4	胜利条件达成(地图右上)

备注 ギワザ的HP在60%和40%以下时会各回复1次，在20%以下时会撤退；ネイ、マクトミン被击破后会复活1次，同时气力上升；满足敌方援军3出现的条件时，如果敌机数在23架以下时，将追加6个杂兵机。

我方有着ヌヴェート这个天然堡垒，但敌军不会全体压上，所以还要出击。如此一来就要特别小心地形问题，因为本关的大部分地形都是海。敌方阵营中的红色サージェ・オーパス在解体后可以变为飞空芯片ミノフスキークラフト，整个游戏中只有本关有，不用说是一定要将其捕获的！敌人方面倒是没有特别厉害的。



第51话 银河の虎ガスコン

我方援军1	敌方援军4出现后，敌机数9架以下(战舰附近)
敌方援军1	胜利条件达成(地图左方、左上、上方、右上，ガスコン在左方)
敌方援军2	ガスコン击破(地图上方、下方)
敌方援军3	敌机数10架以下(地图中央)
敌方援军4	ガスコン击破或HP在一半以下(地图左上、左下，ガスコン在ダルタニアス附近)
敌方援军5	敌机数9架以下(地图上方、下方)
备注	敌方援军3出现后，剑人强制移动到ガスコン附近；满足敌方援军4的出现条件后，剑人、ガスコン撤退；クロッペン的HP在一半以下时撤退。

本关是一场名副其实的恶战：9艘HP在3万以上的战舰外加N个BOSS机，最后一批增援有20个强敌，故一定要做好打长期战的准备。敌人多从上下两方攻来，所以不如全力进攻一方。战斗技巧方面没什么可说的，都50关了想必各位已经经验丰富了。本关的一大难题是如何击坠拥有8万HP的クロッペン，我们必须保证一击打出4万的伤害值才能将其消灭。最佳方案当然是热血野生化断空光牙剑+魔神力皇帝之剑援护了！

本关过后ガスコン、ゲイル这两大强人加入。ガスコン是整个"《机战》系列"中屈指可数的拥有魂的超级系机师。最强技威力虽低，但零消耗且可P。ゲイル是游戏中少数几个拥有狙い击ち技能的机师，能力也相当不错。可惜这两位的加入时间实在太晚了……



第52话 决战！移动要塞

敌方援军1	胜利条件达成(地图左方)
敌方援军2	クロッペン回复1次后，HP在40%以下(地图左方)
敌方援军3	クロッペン回复2次后，HP在20%以下(同敌方援军2)
备注	クロッペン的HP在60%、40%、20%以下时会各回复1次。

本关的中央有着大片的机雷原，一旦进入每回合会受到最大HP20%的伤害，如果停在机雷上更是会受到最大HP50%的伤害！战术有两种，一种是全速向左进攻，两回合之类肯定能到达左边，敌人的增援也全在这一块，打起来比较快；另一种是留着原地等敌人来进攻，安全系数高不少，但耗时较长。值得一提的是本关的42个敌人，HP全部上了一万……

第52话 支线章节 敌阵突破！

敌方援军1	敌机数4架以下(地图左方、左上、上方)
敌方援军2	敌机数6架以下(同敌方援军1)
敌方援军3	敌机数7架以下(同敌方援军1)
敌方援军4	敌机数8架以下(同敌方援军1)
备注	敌方援军4出现后，一旦敌机数在8架以下，就会再次出现敌方援军4，最多会出现6次。

本关敌方共有10次增援，可谓极为夸张。不过敌人虽多，却没有任何捕获的价值，如果不是练级狂人的话，不妨直接把战舰开到指定位置后过关算了。



第53话 嵐のザールへ、全舰出击せよ！

敌方援军1	胜利条件达成(敌初期位置)
敌方援军2	ザクロン的HP在一半以下(敌初期位置)
敌方援军3	ザクロン的HP在20%以下(敌初期位置)
敌方援军A	カブト将军的HP在一半以下(敌战舰附近)
敌方援军B	ボイダー将军的HP在一半以下(敌战舰附近)
敌方援军C	击破两个要塞卫星，且敌机数在15架以下(敌初期位置)
敌方援军4	要塞卫星全部击破(地图上半部分)
敌方援军5	ドルメン的HP在一半以下(移动要塞附近)
敌方援军6	ドルメン的HP在20%以下(移动要塞附近)
备注	ジルバ、カブト将军、ボイダー将军的HP在一半以下时会回复1次，同时气力上升；ザクロン的HP在50%、20%时会各回复1次，同时气力上升；ドルメン的HP在50%、20%时会各回复1次，同时气力上升；当满足敌方援军2、3的出现条件时，若敌机数在24架以下时，会追加8个杂兵机；当满足敌方援军C的出现条件时，若敌全灭，将追加8个杂兵机；当满足敌方援军4的出现条件时，若敌机数在2架以下，将追加12个杂兵机。



一看这密密麻麻的增援表就知道，本关绝对是一场硬仗。这一战也是《未来机器人 ダルタニアス》的最后一关，敌人几乎HP全在一万以上，可谓强手如林，如果想轻松一点就尽量避免出现追加敌人。

初期的敌人个个皮厚肉粗，偏生又要为后面的战斗保存实力，不用说是相当痛苦的。将初期敌人统统干掉后，ザクロン就会出现，同时追加破坏要塞卫星的目标。ザクロン有两次回复事件，要塞卫星全部破坏后更是会出现大批敌人和最后的强敌ドルメン。ドルメン的HP高达10万，不过没有地图兵器，此时就不用节省SP了。

第54话 ヌビアの狂乱

我方援军1	第1次胜利条件达成(地图左下)
我方援军2	カーメン第2次击破(地图中央)
敌方援军1	ギルドローム将军的HP在40%以下(敌初期位置附近)
敌方援军2	第1次胜利条件达成(地图上方、右上、右方)
敌方援军3	第2次胜利条件达成(地图右上)
敌方援军4	カーメン第2次击破(地图左上、上方、右上、右方、右下)
敌方援军5	第3次胜利条件达成(カーメン附近)
敌方援军6	第5次胜利条件出现后的1PP(地图左下)
备注	ギルドローム将军的HP在60%以下时会回复1次，同时气力上升；カーメン第2次击破之后，会无限复活。

本关的特色在于胜利条件会不断变化。虽然敌人的强悍程度不亚于上一关，不过由于胜利条件不再是敌全灭，故难度也要低一些。在荡平初期的敌人之后，カーメン率领的大部队也会出现。将カーメン第2次击破后，再攻击カーメン就没有意义了，此时应迅速按照胜利条件的要求去做，当胜利条件变为我方战舰到达指定区域后就是最后的步骤了。下一回合敌方在左下角会有24架敌机组成的强大军团出现，如果嫌麻烦的话不妨调动我方所有的再动高手将战舰在一回合内护送到站吧！

第55话 失われた者たちへの镇魂歌

敌方援军1 第2次胜利条件达成(ムゲ城周围)

敌方援军2 敌方援军1出现后的1PP(地图右上)

敌方援军3 ムゲ击破(ムゲ城周围)

敌方援军4 第3次胜利条件达成(ムゲ城)

敌方援军A レジアーネ击破或撤退(地图右上)

备注 デスガイヤー将军击破3次之后，胜利条件变更。胜利条件变更后，不用断空光牙剑打倒デスガイヤー将军的话，デスガイヤー将军会无限复活；2PP时我方全员HP减少10%；击败デスガイヤー将军之后的EP，我方全员HP减少10%；レジアーネ的HP在一半以下时会撤退，レジアーネ击破或撤退后サリー也会撤退；第3次胜利条件达成后，我方全员的HP、EN、SP回复至MAX。

初期的デスガイヤー将军HP有7万，要击破4次之多，比较耗费精神。尤其要注意的是最后只有断空光牙剑才能将其彻底干掉。敌方援军2的レジアーネ也算老对手了，一定要优先消灭。不过之后在敌方援军A中混杂的ギルガザムネ是非常厉害的敌人，从地图兵器到分身应有尽有，同样要优先灭之。之后就以敌全灭为目标，不必太节省，因为之后有全回复的事件。而最后的ムゲ只是孤家寡人，可以轻轻松松将其铲除。

第55话 支线章节 ガディソードの影

非常简单的一关。



第56话 ガディソード前卫要塞

我方援军1 敌方援军2出现后经过4PP(地图中央)

敌方援军1 敌机数9架以下(地图上方)

敌方援军2 敌方援军1出现后经过2PP(地图上半部分)

敌方援军3 敌方援军2出现后经过4PP(4个回复点)

敌方援军A 防护罩内西侧的クロイツ・ヴァールハイト击破(地图中央)

备注 ヴォート在本关会无限复活，而在胜利条件变更之前，HP在一半以下时会自动全回复；敌方援军A会无限出现；敌方援军2出现后经过1PP，主人公会撤退。

本关ジュドー和プル会强制出击，请事先做好准备。由于有巨大的防护罩，所以我方主力部队必须从东西两侧进攻，不过对于射程内的敌人同样可以攻击。而防护罩内的部队则要里应外合，优先抢占回复点。ヴォート会无限复活，身上的东西只能拿一次，所以不用过多纠缠。而本关的ギルガザムネ和クロイツ・ヴァールハイト是非常厉害的敌人，几乎不亚于BOSS机，爱用S/L大法的朋友定然备受煎熬。不过クロイツ・ヴァールハイト在解体后居然可以变为ハロ，不用说自然是要照单全收的啦！

第57话 巨烈燃ゆ

我方援军1 敌方援军2出现后1PP，或敌方援军2出现后胜利条件达成(战舰附近)

敌方援军1 ヴォート击破(地图中央以及上方的两个回复点)

敌方援军2 レジアーネ击破或撤退(地图中央以及下方的两个回复点)

敌方援军3 レジアーネ击破或撤退后1回合内敌全灭(敌初期位置)

备注 レジアーネ的HP在30%以下时会撤退。

本关的杂兵机不多，但最恐怖的ギルガザムネ不少，兼有地形相助。因此我方要擅用地图兵器，外加抢占回复点。两个BOSS机都有地图兵器，请尽量优先解决。其中オーダイ的HP只有3万，但装甲高达3000，幸好没有回复事件，请全力灭之。



第58话 皇帝ワルーサを倒せ！！

我方援军1 敌机数6架以下(ライジンオー附近)

敌方援军1 敌机数6架以下(地图中央)

敌方援军2 ベルゼブ的HP降至一半以下的次PP(地图左方)

敌方援军3 敌方援军2出现后的1PP(地图下方)

敌方援军4 ベルゼブ击破(地图中央)

敌方援军5 胜利条件第2次变更后的1PP之后，并击破ベルゼブ(地图右上、左方、下方)

敌方援军6 ワルーサ的HP在70%以下(地图上方、右方)

敌方援军7 ワルーサ的HP在50%以下(地图全方位)

敌方援军8 ワルーサ击破(地图上方、右方)

敌方援军9 胜利条件变更后，用ハイパーサンダークラッシュ击破ワルーサ(地图右上)

备注 ベルゼブ的HP在一半以下会回复1次，次PP会再回复1次；在真ゲッター到达指定区域完成胜利条件之前，ベルゼブ会无限复活；ワルーサ的HP在70%、50%以下和被击破时会各回复1次；无视胜利条件，不用雷神王的ハイパーサンダークラッシュ击倒ワルーサ的话，ワルーサ会无限复活；彻底击倒ワルーサ后，敌全军撤退。

第1关就出现的《绝对无敌雷神王》居然一直撑到倒数第2关，也算是一大奇迹了。本关由于受到ジャクーパワー的影响，我方全员的EN每回合会自动减少5%。在击破1次ベルゼブ后，胜利条件会变为真ゲッター到达指定区域，成功之后就可以将其一举击败了。皇帝ワルーサ的能力很强，并有3次回复事件，最后更是要雷神王的ハイパーサンダークラッシュ才能将其彻底击倒。最后雷神王还要和ベルゼブ来次宿命对决，取胜没有难度。

第58话 支线章节 恐怖の复制军团

本关完全是给玩家捕获用的。对于实用机体不妨多抓几部，留到二周目或运用或解体皆可。比较推荐的机体有：ザクⅢ、ドライセン、ビグ・ザム。



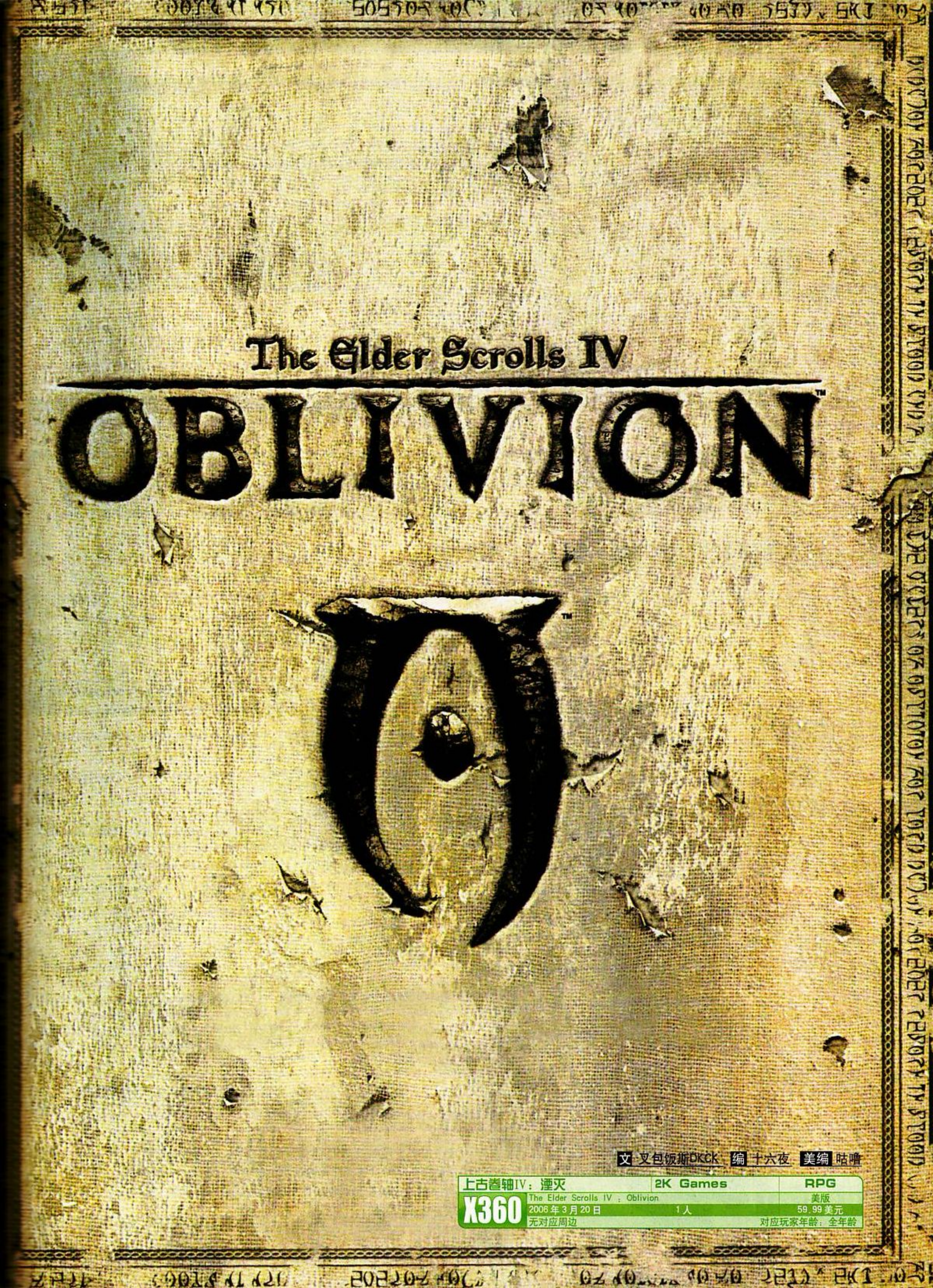
第59话 灼热の巨大要塞

这便是本作的最后一关。尽管大家在之前的战斗中积累了大量经验，不过最后一关的难度依然是相当高的。最后一关的难点在于事件特别多，不但最终BOSS会无限复活，而且有一击必杀的武器，可谓极为无耻。当然除去这些之外，最终BOSS也是相当强的，不但HP高达30万，而且能力强得夸张，地图兵器的范围超大。为方便大家打过这最后一关，下面将本关的流程顺序解说一下。冒号前面是条件，后面是结果。

(1)2PP：我方NPC援军1(地图右下)、敌方援军1(要塞中央)
(2)3PP：敌方援军2(要塞中央附近)
(3)レジアーネ撤退(HP一半以下时会撤退)：敌方援军3(要塞中央附近)
(4)敌方援军3出现后经过2PP：敌方援军4(要塞中央附近)
(5)レジアーネ的HP在一半以下：レジアーネ的HP回复20%(在30%、10%以下时还会各回复20%)，敌方援军5(各回复点)
(6)レジアーネ击破：敌方援军6(各回复点，地图左方、左上、右上、右方)
(7)ヘルルーガ的HP在一半以下：ヘルルーガ的HP回复20%，敌方援军7(各回复点)
(8)ヘルルーガ的HP在30%以下：ヘルルーガ的HP回复40%，敌方援军8(地图左上、上、右)
(9)胜利条件变更为敌全灭，ホワイトベース不能移动。
(10)ヘルルーガ击破：ヘルルーガ的HP全回复(之后会无限回复)，敌方援军9(各回复点、地图左上、右上)
(11)敌方援军9出现后次PP：敌方援军10(地图上方、左方、右方)
(12)胜利条件变更为敌全灭，或ガンドール邻接ホワイトベース。
(13)胜利条件达成：胜利条件变更为破坏アラウンザー。
(14)从现在开始，当ヘルルーガ的HP在5%~10%之间时，可以彻底击破ヘルルーガ。但ヘルルーガ的HP小于5%时将全回复。
(15)从现在开始，ヘルルーガ将每3回合发动1次アラウンザーインフェルノ，发动后我方全员HP减少20%。アラウンザーインフェルノ预告发出后，若主人公不与アラウンザー邻接，将会GAME OVER。

最后补充两点： オーダイ全部击破时，会出现敌方援军A，位置是要塞中央；ヘルルーガ出现后，若敌机数在35架以下，每PP在ヘルルーガ身边都会出现2架ガンステイド。

卷首特稿
特别企划
至尊年鉴
典藏攻略



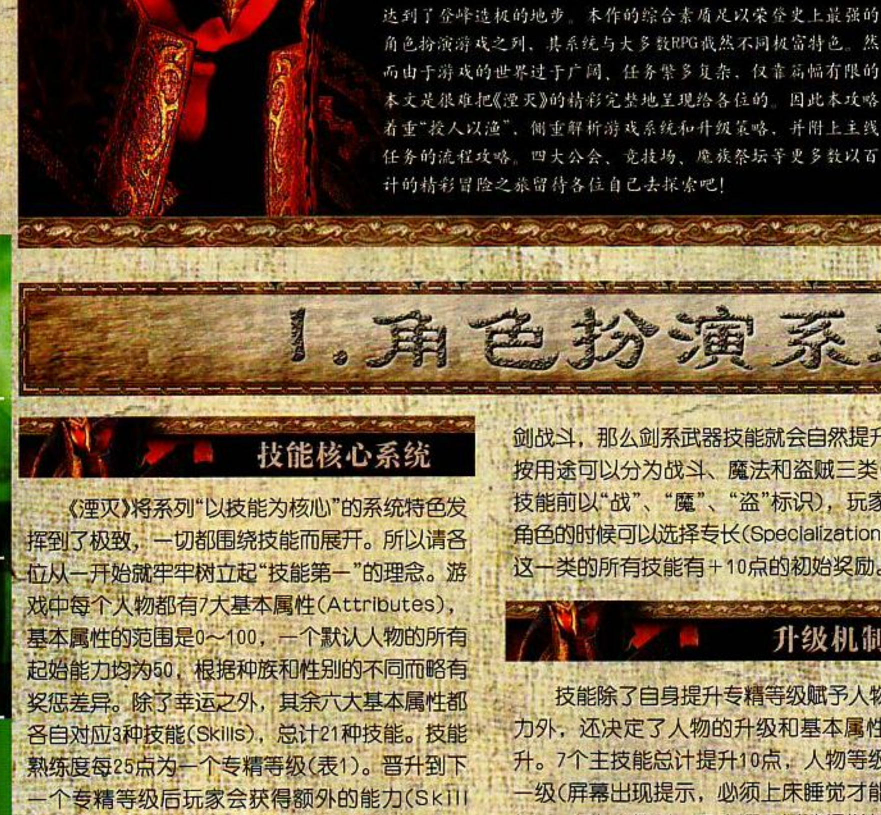
文 叉包饭斯DKCK 编 十六夜 美编 咕噜

上古卷轴IV：湮灭	2K Games	RPG
X360 The Elder Scrolls IV ：Oblivion		美版
2006年3月20日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄






《上古卷轴IV：湮灭》精要攻略
最强上古4中文攻略！



“《上古卷轴》系列”向来以人物在广阔的世界中自由冒险而著称，这种风格在系列第四作《湮灭》中借助次世代的强大机能达到了登峰造极的地步。本作的综合素质足以荣登史上最强的角色扮演游戏之列，其系统与大多数RPG截然不同极富特色。然而由于游戏的世界过于广阔，任务繁多复杂，仅靠篇幅有限的本文是很难把《湮灭》的精彩完整地呈现给各位的。因此本攻略着重“授人以渔”，侧重解析游戏系统和升级策略，并附上主线任务的流程攻略。四大公会、竞技场、魔族祭坛等更多数以百计的精彩冒险之旅留待各位自己去探索吧！

基本操作	
A键	激活/确认
B键	日志菜单/放弃
X键	举起/收回武器
Y键	跳跃
LT键	格挡
LB键	抓取
RT键	攻击
RB键	施法
左摇杆	移动/(按下)切换潜行模式
右摇杆	旋转视角/(按下)切换第一或第三人称视角
BACK	等待
START	暂定/系统菜单

1.角色扮演系统详解

技能核心系统

《湮灭》将系列“以技能为核心”的系统特色发挥到了极致，一切都围绕技能而展开。所以请各位从一开始就牢牢树立起“技能第一”的理念。游戏中每个人物都有7大基本属性(Attributes)，基本属性的范围是0～100，一个默认人物的所有起始能力均为50，根据种族和性别的不同而略有奖惩差异。除了幸运之外，其余六大基本属性都各自对应3种技能(Skills)，总计21种技能。技能熟练度每25点为一个专精等级(表1)。晋升到下一个专精等级后玩家会获得额外的能力(Skill Perks，参见各技能具体说明)。

表1

技能点数	技能专精等级
0–24	新手(Novice)
25–49	学徒(Apprentice)
50–75	老手(Journeyman)
76–99	专家(Expert)
100	大师(Master)

玩家要挑选7个技能作为自己的主技能(Major Skills)，其余技能为次要技能(Minor Skills)。主技能的起始值是25点，提升比较快；次要技能的起始值是5点，提升较慢。无论选择哪7个技能作为主技能，这21个技能通过训练都可以正常获得提升。游戏中提升技能的方法是完全模拟现实生活的——即不断使用。比如一直用剑战斗，那么剑系武器技能就会自然提升。技能按用途可以分为战斗、魔法和盗贼三类(在每个技能前以“战”、“魔”、“盗”标识)，玩家在创建角色的时候可以选择专长(Specialization)，会对这一类的所有技能有+10点的初始奖励。



升级机制

技能除了自身提升专精等级赋予人物更多能力外，还决定了人物的升级和基本属性值的提升。7个主技能总计提升10点，人物等级就提升一级(屏幕出现提示，必须上床睡觉才能完成升级)。人物升级时，玩家还可以选择增加任意三项基本属性的数值，而增加数值的多少取决于基本属性所辖的3个技能提升的点数。

表2

3技能总计提升	对应基本属性加值
0	+1
1–4	+2
5–7	+3
8–9	+4
10以上	+5

由此我们明确这个机制：**提升技能就是提升人物等级和基本属性。**

接下来就是复杂的了。《湮灭》中怪物和战利品的等级会随着玩家等级的提升而提升(称为Level-Scaling系统)。这种设计大大提高了游戏的挑战性和乐趣，但也给游戏进行方式带来了严重影响：如果玩家把最常用的技能列为主技能，那么人物升级就会很快，但基本属性加值不足。很快，看似等级高但实际属性却贫弱的角色面对强悍的敌人就无法再生存下去。为了生存，玩家必须采取充分升级策略：尽可能保证每次升级时基本属性加满5点——也就是说，属性相关的3项技能总计提升10点以上(表2)。还记得主技能升10点人物就升级么，所以控制升级的重点落在了次要技能上。只有在次技能已练满，准备升级的时候，再练主技能。

人物创建

根据以上分析，其他RPG中让人物尽快升级的做法在《湮灭》中只能自食苦果。惟一的解决方案就是自己创建人物从一开始就明确目标，分配好主次技能，规划好升级路线。创建角色时你要决定以下要素：

人物 种族+职业(专长+2个主要属性+7个主要技能+次要技能)+出生星座

玩家首先要预想自己希望成为一个怎样的角色——是纯肉盾战士，还是武魔双修的魔剑客，抑或是魔法辅助的刺客——然后以种族和主技能为基础“按图索骥”地开始构建。(本作中的“职业”纯粹只是个名号，即对技能组合的总称，没有实际作用。)

种族决定了人物最基本的发展方向。战士型的种族：红衣卫士、诺德人、帝国人、兽人；法师型：布莱顿人、黑暗精灵、高等精灵；盗贼型：木精灵、虎人；亚龙人适合法师兼盗贼。

选择主技能的原则是：把可控的技能放到主技能中去，而且尽量把对应六个属性的主技能平

友情提示 或许对很少接触美式RPG的部分玩家而言，即便仔细阅读了以下内容还是会一头雾水。那么你需要的就是打开X360，选择任意默认职业直接投入游戏——没有什么比在游戏中学习更快更有效的了。经历过一段时间的实践和挫折之后再回头来阅读本攻略，相信你一定就会有所领悟。这也是你真正开始享受本作的开始！

均分配；把不可控的(如走路就会长的运动技能等)、最常用的技能放到次要技能中去。最后用专长、出生星座对次要技能做最后的修正和强化，使得实用性的技能不至于太弱。

需要注意的是，很多技能的效果可以互相替代。比如同样是开宝箱，可以用开锁技能也可以使用改变系法术。具体使用何种技能取决于人物能力和发展方向，所以应该让你创建的人物能覆盖尽可能多的能力，以便今后的冒险中能八面玲珑，不至于出现某项技能过低而无法应付的局面。

最后我们还是要强调"技能第一"的理念，时刻牢记你在游戏中能做和不能做的一切都由技能决定。比如法师职业，《湮灭》中的法术是不分等级的，只要是能学会的法术就一定能施放，只要施放就一定成功(没有失败判定)，由技能来决定最终造成的效果多少。创建完人物之后，在冒险中记得不断检查人物的技能情况，控制好升级节奏。

II. 属性与技能 Attributes & Skills

游戏中如果属性值呈红色表示受到了惩罚；如果呈绿色表示受到了奖励。



力量 Strength

力量决定你的负重能力、体力值和使用近战武器能造成多大伤害。负重能力为力量值的五倍。



战 剑系武器 Blade

使用任何带利刃的武器都属于本技能范围。这些武器包括各种长剑、砍刀、匕首、单手剑和双手剑。高等级的剑系武器杀伤力普遍比钝器强，负重也更轻。



战 钝系武器 Blunt

所有钝器，如锤子、斧头、狼牙棒等都属于本技能范围。钝器普遍比剑系武器更沉重。随着熟练等级提升，可以获得伤害加值，并有机会对敌人造成缴械、击倒和麻痹的附加效果。战士可以在剑系和钝系两者选择一个较不常用的作为主技能。



战 徒手格斗 Hand to Hand

谁说没有武器就不能打人，一顿老拳虽然无法获得附魔效果但能有效打击敌人的体力，尤其是专精等级高了以后可以把敌人打晕在地。最重要的是拳头不增加任何负重，也不需要维修。



意志 WillPower

意志影响人物的魔法抵抗力和体力，也是法师重要的基本属性之一。



魔 毁灭系 Destruction

攻击性魔法学派，是每个法师类角色最主要的攻击手段。包括火系、冰系、电系三类伤害法术，还有降低敌人抗魔能力、吸收敌人技能或属性的削弱性法术。和其他魔法学派只要施放成功就计入技能成长不同，毁灭系魔法的熟练度只有击中目标并造成伤害后才会增长。



魔 改变系 Alteration

和毁灭系相反，起到防护和能力增强的魔法学派。包括让施法者在水中呼吸、水上行走，魔法开锁、防护物理伤害、增加最大负重量等法术都属于本学派。



魔 回复系 Restoration

顾名思义，可以施放恢复、增强生命值的法术。治疗疾病，抵抗、吸收物理或魔法伤害等法术都属于本学派。即使不是法师系职业，也会常常用到这一法术来回血，所以不宜作为主技能。



智力 Intelligence

智力决定人物的魔法值及魔法使用效果。智力不影响施法成本但高等级法术需要高智力值，不然会因为魔法值不够而无法施放(虽然你的技能已经够了)。



魔 炼金术 Alchemy

研究型魔法学派。你必须取得四种炼金器具才可以开始制造药剂。野外和农场的花花草草、怪物尸体上取得的材料，都可以收集起来作为炼金的原料。随着专精等级提升，辨识原料效果属性的能力也越强，最后可以辨识出每种原料的全部4种属性，混合出有叠加效果的药剂。大师级别只需一种原料即可炼制出药水。粉红的药剂瓶可以自己饮用；绿色的药剂瓶则代表毒药，可以涂抹在武器上对敌人施加额外伤害。这个技能完全可控，也是游戏中最赚钱的技能，很适合用作主技能。



魔 召唤系 Conjuration

召唤湮灭位面的魔物、魔法武器和护具来辅助战斗的法术派系，也有驱散不死亡灵的能力。这是一项高阶法师必须精通的强力魔法学派，与其他各种技能配合也能发展出各种战术打法。



魔 神秘系 Mysticism

看似普通，实则非常实用的辅助类魔法学派，也适合作盗贼型职业的辅助魔法。包括各种吸收、反射或消除魔法效果的法术。隔空取物、感知生命，尤其是游戏中最有特色的吸魂术(Soul Trap)都属于本学派。



敏捷 Agility

敏捷影响人物的命中率和躲避攻击的能力，也会影响体力值。



盗 开锁 Security

玩家利用收集或购买的撬锁工具(Lock Pick)进行开锁(实际上是个小游戏)。不论成功或失败都会增长此技能。大师级别即便开锁失败，也不会有弹簧落下。魔法开锁不属于本技能范围。



魔 潜行 Sneak

潜行是实施偷窃时的重要准备动作。潜行如果不被发现，可以实施伤害力倍增的偷袭：单手武器、徒手攻击的伤害提高到4～6倍，弓箭伤害提高到2～3倍。达到大师级之后，玩家潜行只要不被发现可以忽视敌人的防御力。完全可控的技能。



魔 箭术 Marksman

本作取消了其他远程武器仅保留了弓箭，这也是除魔法外惟一的远距离攻击手段。不过借助强大的物理引擎深入刻画后，拉弓射箭的快感堪比动作游戏。玩家必须同时装备箭和弓才能攻击。该技能等级低时拉弓会减少体力，但随着等级提升，拉弓可以放大目标画面并附加击倒和麻痹效果。



速度 Speed

速度决定你移动的快慢。



战 运动 Athletics

决定人物移动的速度。行走、奔跑和游泳都会使本技能增长，以游泳增长最快。到了高等级该技能很难提升。作为游戏中最不可控的技能，千万不要把此技能作为主技能。



盗 轻型盔甲 Light Armor

轻型盔甲相对于重甲防御力较低，但负重也更轻。该技能的提升会减慢盔甲损坏的速度。大师级别时，人物只装备轻型盔甲时可以得到50%的防御力奖励，可使得轻甲的防御力与同等级重甲持平，非常有用。此类盔甲的顶级货色为玻璃甲。只要穿着盔甲接受攻击技能就会增长。注意穿戴盔甲会影响施法。



盗 跳跃 Acrobatics

顾名思义，决定人物的跳跃高度和从高处落下时承受的伤害。随着该技能等级提高，玩家可以获得躲闪(Dodge)能力，即在格挡的同时向任何方向跳跃，可以做出倒地翻滚的动作。大师级别更可获得水上飘(Water Jump)的能力，只要把握住时机，就可以蜻蜓点水般的在水面跳跃。



耐力 Endurance

耐力决定人物的体力、生命值和恢复量。人物每提升一级，生命值的增长都为耐力的10%，是游戏初期要优先升级的属性。



战 格挡 Block

遭到攻击时做出格挡动作就可以用手中的武器或盾抵御。新手级别时徒手格挡是无效的，且格挡会扣减体力。随着等级提高格挡不再扣减体力，且格挡后盾牌和武器不再会损坏并增加反击和缴械效果。格挡是一个完全可控的技能，很适合做主技能。



战 修理 Armorer

在游戏中可以购买或收集到修理锤(Repair Hammers)，用来修理战斗中损耗的盔甲和武器。专精级别达到老手之后才能修理带魔法属性的盔甲或武器。到了专家级别可以通过修理把盔甲和武器的使用寿命提高到125%。修理锤在大师级别之前都是消耗品，会在修理过程中损坏，而大师只需要一把修理锤就可以使用一辈子。这是非常实用的技能，每个战士类角色都应该尽早精通。



战 重型盔甲 Heavy Armor

穿着重型盔甲占用大量负重，对移动速度影响很大，但也提供最强大的物理防御力、最威猛的造型。除资料片外，游戏中顶级的重甲是无比华丽的黛卓拉(Daedra)魔族套装。新手熟练度盔甲的损坏速度是正常的150%(这不见得是坏事，你可以利用这一点迅速提升修理技能)，学徒级别损坏速度恢复正常。再往上升会进一步减少对移动速度的拖慢，直到大师级别完全不拖慢。注意穿戴盔甲会影响施法。



个性 Personality

个性影响你的个人魅力和NPC对你的态度。



盗 交易 Mercantile

决定了买卖物品时的差价和商人对你的态度。学徒在买卖物品时价格不受物品损坏状况影响。游戏中每家店铺都有可用金上限，限制玩家只对一个商人无休止地倾销。这也导致本技能是游戏中较难提升的技能。技能等级提升之后，玩家可以投资店铺，提高商人的可用金上限。



盗 口才 Speechcraft

每个NPC对你都有一个好感度指数。玩家可以通过塞钱贿赂或说服(转盘小游戏)来提升这个指数。提升这个技能可以让你在说服小游戏中更加有利，大师级别可以让你贿赂的费用减半。一般来说只有好感度在60以上NPC才会透露他们不愿意和陌生人说的秘密。这对获取任务信息、享受更优惠的折扣乃至"不战而屈人之兵"都是非常重要的。



魔 迷幻系 Illusion

迷幻系是温和的魔法学派，只制造影响人们精神状态的各种幻觉。可以施放的法术包括：魅惑(限时增加好感度)、隐身、发光、沉默(禁止施法)、麻痹、命令等。这是游戏中最好练的技能之一，强烈推荐列入主技能。



幸运 Luck

幸运，对你所有的行为都有神秘的影响。没有直接相关的技能，所以每次人物升级最多只能提升1点，提升非常困难。幸运会在后台对你除了运动和跳跃之外的所有技能进行修正，在初期作用更为明显。

III. 种族与星座 Races & Birthsigns

布莱顿人Breton

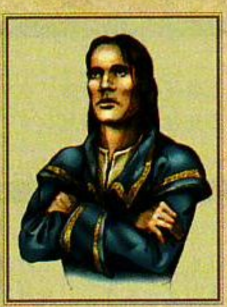


布莱顿人生性充满激情、桀骜不驯、浪漫诗意、喜爱炫耀。他们头脑聪慧、很有主见，聚居在帝国西北面海的高岩省(High Rock)。这一种族天生就具有魔法天赋和超自然力。他们的家乡高岩省诞生了许多伟大的法师。此外他们对于施法、魔化物品和炼金术都能很快地理解并掌握，哪怕是最愚钝的布莱顿人也对破坏性和支配性魔法具有很高的抵抗力。

技能奖励：炼金术+5，改变系+5，召唤系+10，迷幻系+5，神秘系+10，回复系+10

特技：增加最大魔法值，龙皮术，魔法抗性

帝国人Imperial



作为高度文明的中央行省赛洛帝尔的居民，帝国人受过良好的教育，言谈举止文雅得体。帝国人风纪严明，训练有素的民兵队也远近闻名。虽然在体格上不如其他种族强壮，但他们是公认的精明的外交家和商人。基于这些特点，再加上他们作为轻步兵的高超技艺和训练，使得帝国人终于征服了塔姆瑞尔大陆的所有省份，建立了和平而繁荣的光辉帝国。

技能奖励：口才+10，交易+10，钝系武器+5，剑系武器+5，徒手格斗+5，重型盔甲+5

特技：西部之星(Star of the West)，帝王之音(Voice of the Emperor)



兽人Orc

这些来自沃斯格里安(Wrothgarian)和龙尾山脉(Dragontail Mountains)的野蛮部族十分强悍，以战斗中无所畏惧的勇气和面对困难时的坚忍而著称。过去塔姆瑞尔大陆的多数民族都厌恶、害怕他们，不过现在兽人已经被帝国居民们逐渐接纳。兽人的兵器匠人手艺出众，善于修理各种盔甲和武器。穿戴重型盔甲的兽人士兵是帝国前线部队的主力，进入狂暴状态时让敌人闻风丧胆。

技能奖励：修理+10，格挡+10，钝系武器+10，徒手格斗+5，重型盔甲+10

特技：兽人狂暴(Berserk)、魔法抗性

红衣卫士Redguard



作为塔姆瑞尔帝国中最具才华的战士，来自落锤省(Hammerfell)的红衣卫士皮肤黝黑、头发坚硬，仿佛天生就是为战斗而生的种族。但是他们骄傲而绝对独立的个性让他们比起等级森严的军队士兵更适合去作斥候或散兵游勇，抑或是浪迹天涯的孤胆英雄或冒险家。此外他们还熟知各种武器和盔甲的使用。受到祝福的红衣卫士体质健壮，能适应各种艰苦环境，脚力极佳。

技能奖励：运动+10，剑系武器+10，钝系武器+10，轻型盔甲+5，重型盔甲+5，交易+5

特技：爆发力(Adrenaline Rush)、毒素抗性、疾病抗性

黑暗精灵Dark Elf

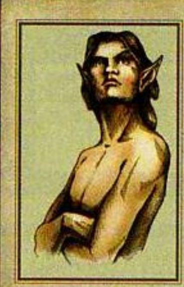


这些皮肤黝黑，双眼血红的黑暗精灵聚居在帝国东部。在帝国大部分地方，他们被称为黑暗精灵(Dark Elf)，但在家乡晨风省(Morrowind)则称这个种族为"Dunmer"。"黑暗"明指他们的肤色，也暗指"阴暗的个性"与"被诅咒的命运"。他们智力超群，而且有强壮敏捷的体格，可以成为杰出的战士或法师。在战场上，黑暗精灵以良好平衡性而著称，他们的技艺综合了剑士、射手和法师的精华。就个性而言，他们严肃、冷漠、不带感情色彩，而且对其他的种族无甚兴趣。

技能奖励：剑系武器+10，毁灭系+10，运动+5，钝系武器+5，轻型盔甲+5，箭术+5，神秘系+5

特技：远古守护者，火系魔法抗性

木精灵Wood Elf



木精灵是散居在瓦伦森省(Valenwood)西部的多个野精灵部落的总称。他们有如同树木般的勃勃生机与年轻活力——尤其相对于他们的精灵近亲黑暗精灵或高等精灵而言。木精灵讨厌墨守陈规，讨厌精灵一族高等发达的传统文化。他们表现得生性浪漫，喜欢跟大地和谐共处，欣赏自然之美和野生的飞禽走兽。木精灵身体灵巧，思维敏捷，好奇的天性和与身俱来的敏捷使得他们适合成为优秀的盗贼。不过总体来说，木精灵最出名的还是他们使用弓箭的技巧，在整个塔姆瑞尔帝国再也找不到比他们更优秀的射手了。

技能奖励：箭术+10，潜行+10，炼金术+10，跳跃+5，改变系+5，轻型盔甲+5

特技：兽语，疾病抗性

虎人Khajiit



虎人来自帝国南方伊尔斯维省(Elswey)，特点是聪明、灵巧，极其敏捷。他们的名字来源于一种古老的语言，意思是"沙漠行者"(Kha沙漠，Jiit行者)。虎人都有一个共同的弱点，就是害怕甜食；他们也有一个共同的优点，就是无论周围有多黑都能看清——特殊的眼睛构造使他们天生具备夜视能力。许多虎人都不愿使用武器，喜欢充分利用自己生来的利爪战斗。他们十分敏捷，有无与伦比的身体控制技巧，可以成为最好的盗贼。

技能奖励：跳跃+10，徒手格斗+10，运动+5，剑系武器+5，轻型盔甲+5，开锁+5，潜行+5

特技：恐惧之眼，夜视

亚龙人Argonian



帝国的其他居民对这些居住在黑沼省(Black Marsh)的爬行类生物知之甚少。长年守卫家乡的经历使得亚龙人都成了游击战专家，天赋的本能使他们在水里也能如履平地。他们非常适应家乡恶劣的沼泽环境，进化出了很强的免疫力，那些能把冒险高手害苦的疾病和毒素都奈何他们不得。他们面无表情的脸庞似乎隐含着一种沉静的智慧，也的确有很多亚龙人在魔法上颇有造诣。更多亚龙人则有赖于潜行和格斗求生，他们天生的高度敏捷可以轻松胜任这些工作。

技能奖励：运动+10，开锁+10，炼金术+5，剑系武器+5，徒手格斗+5，迷幻系+5，神秘系+5

特技：疾病抗性，毒素免疫，水中呼吸

诺德人Nord



这支来自天霜省(Skyrim)的彪悍种族身材魁梧，一头金发，自称为"天之骄子"(Children of the Sky)。他们富于攻击性，在战争中无所畏惧，也喜欢做买卖和冒险。作为训练有素的水手，在塔姆瑞尔大陆的沿海和各大河流域的港口、定居点都能见到诺德人忙碌的身影。他们的特质是身强力壮，个性固执坚韧，对寒冷天气乃至冰系魔法的抵御力闻名遐迩。暴力在诺德人的文化中不但被广泛接受，甚至被广泛鼓励。各个阶层的诺德人都精于使用各类武器和盔甲，他们面对强大的对手依然会乐于一战。

技能奖励：钝系武器+10，重型盔甲+10，回复系+5，修理+5，格挡+5

特技：北方之寒(Nordic Frost)，靛青护盾(Woad)，抗寒

高等精灵High Elf



在帝国语中，这些来自夏暮岛省(Summerset Isle)、皮肤金黄的傲慢种族被称为"高等精灵"(High Elf)，他们自称"Altmer"或"文明人"(Cultured People)。高等精灵对本民族自视甚高，而从某种意义上讲，他们也的确开创了帝国最为先进的文明。帝国通用语"塔姆瑞尔语"(Tamrielic)就是基于该民族的语言文字；帝国大多数艺术、建筑和科技成就拜这些高等精灵长久以来的历史所赐。但他们不屑一顾的神情让他们很难和其他种族和睦相处。高等精灵身上优秀的品质是灵巧、聪慧、意志坚强，在神秘学科上颇有天赋。

技能奖励：毁灭系+10，神秘系+10，改变系+10，炼金术+5，召唤系+5，迷幻系+5

特技：增加最大魔法值，对火系、霜系和电系魔法抗性低，疾病抗性



学徒星座The Apprentice
永久增加100点魔法值；魔法抗力减弱100点



情人星座The Lover
每天可以使用一次"情人之吻"(Lover's Kiss)，对目标施加10秒麻痹效果(消耗自身120点体力)



暗影星座The Shadow
每天可使用一次"月之影"(Moonshadow)，对自己施加60秒隐身效果



巨人星座The Atronach
魔法吸收50%，永久增加150点魔法值；魔法值不会自动回复

领主星座The Lord
每天可使用一次"北地之血"(Blood of the North)回复生命值90点；但受到"托尔金的诅咒"(Trollkin Curse)，对火系抗性降低25%



盗贼星座The Thief
敏捷、速度和运气三个基本属性永久增加10点



仪式星座The Ritual
每天可以使用一次"玛拉之赐"(Mara's Gift)，强力恢复生命值；每天可使用一次"祝福律令"(Blessed Word)，可超渡不死亡灵

毒蛇星座The Serpent
获得额外毒蛇魔法，可通过触碰对敌人造成缓慢而持续的毒性伤害并施加禁言效果，同时治疗自己(消耗自身100点体力)



高塔星座The tower
每天可使用一次"高塔之匙"(Tower Key)，可开启中等及以下难度的锁；每天可使用一次"高塔守护"，反射5点伤害，持续120秒



女士星座The Lady
意志属性和耐力属性永久增加10点



法师星座 The Mage
永久增加50点魔法值



战马星座The Steed
速度属性永久增加20点



战士星座The Warrior
对力量、耐力属性各加10点

IV. 冒险者生存指南

本作的舞台发生在中央行省赛洛帝尔(Cyrodiil)，塔姆瑞尔大陆上面积最大的行省，被森林和山峦环抱。这里是帝国的心脏，赛普丁王朝所在的京畿要地。行省中央四面环水的岛屿就是巍峨神圣的帝都(The Imperial City)。千百年来，在这里上演了一幕又一幕围绕最高统治权而展开的明争暗斗，只有帝都最中央的白金塔始终屹立不倒。帝都中其他的名胜还有元老院、供奉着龙之火(Dargonfire)的至高神殿、竞技场，和所有法师向往的最高学府——帝国奥术大学(Arcane University)。只要完成所有法师公会的推荐任务，奥术大学的大门就会向你敞开，这里你可以自制法术和魔法武器，并对已经拥有的普通武器进行附魔，打造得心应手的装备。

除了帝都，中央行省其他的大城市还有：安维尔(Anvil)、巴维尔(Bravil)、布鲁玛(Bruma)、切敦豪(Cheydinhal)、考罗(Chorrol)、卡瓦奇(Kvatch)、雷文(Leyawiin)和斯廷格莱德(Skingrad)，你可以通过地图菜单选择这些城市目的地，瞬移过去。当然，骑马旅行也是不错的选择，每座城外都有马厩。

每座城市有各自所属的魔法学派和主祭的神祇，建筑风格受到当地地貌和领近省份的影响。赛洛帝尔主流的信仰是九大圣神(The Nine Divine)，教堂祭坛每次可以给虔诚的祭拜者施加一次祝福，回血补魔并去除一切疾病和属性惩罚效果。每座城市都有一位城主，作为贵族他们白天有固定的时间在城堡中等待访客。他们会托付给冒险者任务，尤其是在你积累了一定的财富后，可以向他们询问有关在城中购置房产定居的信息。城里的酒馆和其他店铺是重要的消息集散地。只要周围没有敌人，你随时可以休息(按下Back键让时间流逝)。休息后可以恢复生命值、魔法值和体力。但如果要升级，你还是必须在旅馆或公会找张真正的床好好睡上一觉。

城中还有各种社团，比如地位显赫的法师公会、战士公会或不为人知的盗贼公会。公会不但提供食宿，还会委派各种任务，可以在公会中不断升级。一般的商家不会收购偷来的物品，惟一的销赃渠道就是加入盗贼公会。每个公会都有自己严格的戒律，比如盗贼公会只允许偷窃，却严禁杀人。如果违反戒律你会被逐出公会。要将功赎罪重新恢复会员身分，需要满足苛刻的条件。

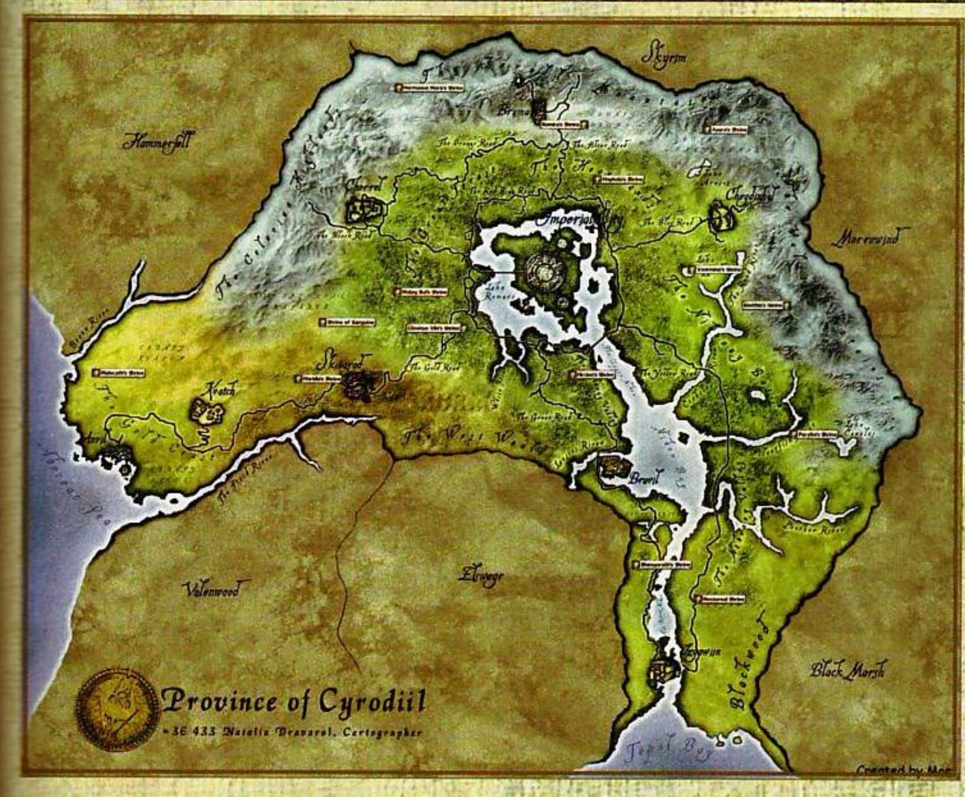
偷盗行为在法制严明的帝国是被严格禁止的。当拿取物品的手形图标变红时，说明物品已经有主人，你正在冒犯罪的风险。一旦偷盗行为被发现，无论是否成功，立刻就会遭到主人和城中卫兵的拘捕。你只有三种选择：赃物充公并坐牢；赃物充公并交纳罚金；抵抗拘捕。最后一项实际上不是可选项，因为帝国军团的兵士装备精良、能力强大且人数众多，一错再错只能让你速速被就地正法。

城墙之外的野外风光是帝国最迷人的部分，林间跳跃的小鹿、随风摇摆的奇花异草，还有自然变化的天气，一派迷人的景象。不过掩映在这些风光之后的，还有各种被遗弃的堡垒要塞、矮人和精灵的遗迹、矿坑和洞穴。各种怪物，比如狼、熊、巨魔、地精、强盗，甚至是僵尸、幽灵、巫妖等等不死亡灵也出没其间。这是冒险者真正接受挑战的地方，而战利品的价值也是惊人的。实际上，肯出高价收购精灵遗迹中艺术品的买主多得很。

冒险途中你还有可能遭遇更加危险的敌人：吸血鬼。一般来说，黑暗精灵的眼珠都是红色的。但如果不是黑暗精灵种族双眼却出现红色，那就有可能是这种邪恶的生物。每次与吸血鬼交战都有可能被吸血鬼感染。这种病症有个同样罕见的名字"Porphyric Hemophilia"。一旦感染，要立刻服用药剂或魔法去除疾病，也可以去教堂接受祝福。如果这个疾病在你身上潜伏超过72小时，那么一觉醒来，你就会发现自己已经变成了吸血鬼。你的外观会逐渐发生变化，暴露在阳光下会对持续受到伤害。你会获得夜晚吸血的能力，悄悄打开房门，来到熟睡的人背后，然后俯下身去……如果你一天不吸血，那么你的容貌就会发生显著的变化，所有的NPC也会注意到你的可怕的面目，敬而远之。当然吸血鬼也并不都是坏处，四天不吸血之后你就会获得额外的属性加强力量，从而从里到外都进化为完全的吸血鬼。要治愈这种邪恶的本性就困难和繁琐得多了。



V. 主线任务攻略



第三纪元433年，结种月(Last Seed)27日。帝国皇帝尤里尔·赛普丁七世(Uriel Septim VII)预感到自己大限将至。短短一天之内，一群身分不明的狂热份子突然袭击了赛普丁皇室，皇储尽遭毒手。幸免于难的尤里尔在贴身护卫队刀锋(Blades)的保护下准备从帝国监狱的密道逃离帝都避难……

脱狱 Escape From Prison

这是教学和创建人物的关卡。一开始你就可以选择种族和外貌。不用在这里浪费时间，在离开下水道之前你还有机会重新选择。逃离帝都的地下密道入口恰巧位于你的牢房内，皇帝陛下和刀锋一行人打开了囚室铁门。尤里尔和你对话简单交待了发生的一切，并预言你将是可以托付的英雄。跟着他们进入密道，一路上神秘刺客不断出现，好在都被强大的刀锋卫士所消灭。刺客们临死前都高呼口号，魔法消退后现出原型，是一个个身披深红色法袍的普通人。作为囚犯的你一无所有，可以跟在后面捡现成的战利品武装自己。终于，命定的黑暗时刻降临，敌人声东击西引开刀锋卫士在你眼前活活刺死了皇帝。尤里尔在最后一刻把象征着帝国最高统治权的上古神器王者魔坠(Amulet of Kings)交给了你。刀锋卫士Baurus告诉你带着魔坠去寻找Chorrol城外维农修道院(Weynon Priory)的前刀锋队长Jauffre，并让你选择职业。和刀锋组织分开后，向着地图上下水道出口(红色箭头处)方向一路前进。最后离开下水道前，你可以对人物重新修改。记得在此处存档，下次想练新人物可以直接从这里开始。走出阴暗的下水道，明媚的阳光下你的冒险之旅真正开始了！

友情提示 开始游戏前记得连上Xbox LIVE打上最新的升级补丁。这会修复很多你永远不想遇到的恶性Bug。当然，还是记得多存档。

友情提示 玩家可以继续主线，也可以就此开始在整个世界自由探索。

护送神器 Deliver the Amulet

曾担任刀锋队长的Jauffre多年前就受皇帝之托退隐到这座僻静的修道院，他是惟一知道皇族继承人秘密的人。皇帝和宫中皇储虽然悉数遇刺身亡，但帝国的龙脉并未就此断绝。把魔坠交给Jauffre后，你得知目前仅存的皇子是并不知道自己身世的Martin，从小被Jauffre当作平民抚养成人的他目前在Kvatch城担任牧师。和修道院的其他僧侣对话，可以知道更多信息，并获得装备援助和一匹免费的马。

寻找王储 Find the Heir

骑马飞奔到山脚下时，得知山顶的Kvatch城昨夜突然遭到攻击。一扇可怖的湮灭之门(Oblivion Gate)出现在城门口，门中涌出的魔物把Kvatch城化为了人间地狱。沿着崎岖的山路一路上行，天色逐渐变成了血红色，雷声隆隆。在城门口遇见守城的卫队长Savilian Matius，他会请求你的帮助，去关闭湮灭之门。建议答应帮助他，直接进入湮灭之门。你也可以拒绝卫队长，绕过湮灭之门直接进城中教堂找Martin。但Martin会告诉你除非确保其他生还者的安全，不然他不会跟你离开。你别无选择，必须关闭湮灭之门。

卡瓦奇突围战 Breaking the Siege of Kvatch

跨入湮灭之门后，你就来到了另一个位面，属于魔族十六位王子之一Dagon的世界。湮灭位面中的生物统称为黛卓拉(Daedra)，有不同的类型，会随着玩家等级的上升变得越来越强。关闭所有湮灭之门的方法都只有一个，就是想方设法进入中央有一道冲天红光并发出鸣响的主塔顶层，取下塔顶的印记石(Sigil Stone)。

第一扇湮灭之门内部的世界并不复杂。找到并登上主塔几层后，通往最高层的通道被锁住。从另一扇门经过空中飞桥进入临近的Reapers Sprawl塔，沿着螺旋形通道向上走。除掉Dremora Sigil Keeper，取得它身上的钥匙。被囚禁在笼中的Menien Goneld告诉你进一步关闭湮灭之门的信息。你无暇救助他，径自回到主塔，到达最高层，取出印记石。第一扇湮灭之门关闭了！

回到城门前，和Savilian对话。接下来可以直

冒险笔记1 湮灭之门

不断涌出的地狱之门是游戏中最刺激、最恐怖也最有成就感的冒险区域。除了少数几座固定出现的湮灭之门，大多数门都是随着主线的进展而随机生成的(地点不固定)。具体变化过程如下：

完成Find the Heir任务，带Martin回到修道院后，世界中会立刻出现10座随机的湮灭之门

到了Weynon Priory任务，在野外闲逛时门的出现几率为25%，最多出现25扇门

到了Dagon Shrine任务，邪教侵害达到最高潮，门的出现几率猛增至50%，最多出现50扇门

做完Paradise任务之后几率下降到25%，最多出现20扇门

主线完成后所有还没被关闭的门自动关闭，且不再出现新门

每扇门内的湮灭地狱地图都不尽相同，有些在到达主塔前还有复杂的地下通道和机关。但关闭的方法都只有一个：登上主塔，取得印记石。印记石非常珍贵，每块都有不同的属性效果，可以用来对武器和盔甲进行附魔(Enhance)，大大强化装备的能力。印记石也是等级物品(Leveled Item)，玩家的等级越高，取得的印记石品质越好，属性越强，最高为20级。为了得到珍贵的印记石，抓住有利的时机尽可能地关门吧！

可选任务 *The Battle for Castle Kvatch* 卡瓦奇城堡之战

你答应帮助Savlian一起援救城主。正和他对话时，几名在附近巡逻的帝国军团成员看到烽烟也赶来援助。(帝国卫兵会一直跟着你，可以捡取战死卫兵身上的帝国军团盔甲等装备。)一行人进入Kvatch内城，惟一穿过护城河进入城堡的通道却被关闭了。回到教堂向军士Berich Inian求助，取得通向警卫室的钥匙。从教堂地下的通道一路深入，到达警卫室，打开通向城堡的大门。

消灭所有城堡广场上的怪物之后，和Savlian一起冲入城堡内部。没想到这里也被魔物攻陷了，原本气派的市政大厅满地狼藉。来到城堡后室，你在被彻底破坏的卧室中发现了伯爵的尸体。从伯爵身上取下象征城主身份的戒指，回到大厅。戒指说明了一切，Savlian对迟来一步未能救出伯爵懊恼而悲伤。任务完成后，Savlian脱下他本人穿戴的Kvatch Cuirass(一套带附魔属性的轻甲)赠送给你，作为正义和友谊的见证。

接进入断壁颓垣的Kvatch城教堂，带Martin回修道院；也可以答应Savlian继续深入卡瓦奇城堡，营救城主。

维浓修道院 Weynon Priory

和Martin一起回到修道院，远远就有一个修士兄弟冲过来报告敌情。没想到敌人步步紧逼，已经对修道院展开了袭击。这次Martin也投入了战斗，一起消灭了里里外外的神秘刺客。在小礼拜堂里和惟一幸存的Jauffre重逢。回到密室，王者魔坠已经被敌人盗走。Jauffre当机立断，建议和Martin一起前往布鲁玛城以北靠近天霜省边界的刀锋组织总部——云规寺(Cloud Ruler Temple)要塞。

厚重的大门开启，拾阶而上，这座位于雪山顶端的要塞以独具特色的建筑风格(像中国木结构建筑)凸显着自己数百年的悠久历史。这里易守难攻，地势险要，是保护Martin并展开反击的理想地点。全体驻守总部的刀锋卫士分列两排，高呼万岁。在简短而不失庄严的登基仪式后，Martin Septim告诉你要结束这一切必须尽快夺回魔坠，按照传统用魔坠重新点燃帝都至高神殿的龙之火。这能驱散侵扰帝国的邪恶势力，不然整个大陆将陷入万劫不复的恶魔之手。但又到哪里去找失落的魔坠呢？





破晓之路 The Path of Dawn

和Jauffre对话，他会邀请你加入无比荣耀的刀锋团。接受邀请后，你就正式成为光荣的皇帝贴身护卫队一员。你会获赠象征刀锋成员身分的专用武器阿克威力单刃剑(Akaviri Katana)，这在初期是把趁手的武器。接着和他谈起王者魔坠的去向，他怀疑这一切阴谋和一个神秘的宗教组织"神之破晓"(Mythic Dawn)有关。他建议你去帝都找一个老朋友——和你一起目睹皇帝遇刺的Baurus。

一路来到帝都精灵花园区(Elven Gardens District)的Luther Broad's Boarding House旅店，你要点没认出脱下盔甲，一身便衣的Baurus。上去和Baurus打招呼，却被暗示不要说话并在他身边坐下。坐下后，他低声嘟哝着说他正在暗中收集情报，不想被人盯梢。这时你才注意到角落里坐着个形迹可疑的人。Baurus告诉你他会起身去旅店地下室，这个家伙(名叫Astav Wirich)应该会跟踪他，而你就来个"螳螂捕蝉，黄雀在后"。来到昏暗的地下室，Astav果然同机召唤魔甲，袭击Baurus。联手杀掉邪教徒，从尸体上搜到一本奇书《Mythic Dawn Commentaries 1》(《神之破晓训诫集·卷一》)，作者是Mankar Camoran。Baurus建议你去奥术大学请教研究黛卓拉邪教的专家Tar-Meena(一个亚龙人)。

到了帝都外的奥术大学向Tar-Meena请教。她告诉你这是一个崇拜黛卓拉魔族王子Mehrunes Dagon(主管毁灭之力)的秘密宗教团体。关于这个邪教的资料很难寻找，要完全了解其中秘密，需要集齐这套书全部四卷。幸运的是她这里正好有第二卷。剩下的两卷Tar-Meena建议你去帝国市场区(Market District)的善本书店(First Edition)问问。

来到善本书店，向店主Phintias询问有关Commentaries on the Mysterium Xarxes这套书的信息。作为整个中央行省为数不多的三家专业书店来说，他还真有其中的第三卷。坏消息是，这本书已经被从瓦伦森省不远万里专程赶来的木精灵Gwinas预定了。你可以尝试说服或贿赂Phintias，如果他对你的好感度达到80以上，那么他就会放弃对Gwinas的承诺把第三卷以100金币的价格卖给你。口才技能不够或无法达到80点好感度，店主会坚守他对顾客的诚信，死活不肯转让给你。不过没关系，出门后你就会看到一个木精灵兴高采烈地来书店取书。跟上去和Gwinas攀谈，他表示他是出于个人兴趣而开始接触这个邪教的。当你告诉他这个邪教和震惊帝国上下的皇帝遇刺一案有关联时，他立刻软了下来，表示愿意无偿交出此书，不愿再和这个教团有任何瓜葛。另外，你还可以从书店或Gwinas身上偷得该书。

拿到卷三后回到Boarding House旅店再次和Baurus接头。根据Gwinas的交待，他本来受到了邪教的邀请，去帝国下水道某处和邪教组织接触，而Baurus决定利用这次机会直面敌人。跟着Baurus经过曲折漫长的下水道，到达接头地点(位于Sunken Sewers)：一张木桌和一把椅子。你可以选择自己坐到桌前充当诱饵，不过推荐如Baurus自己坚持的，让他坐到椅子上冒充Gwinas，而你躲到阴影中静观其变。坐下后不久，邪教的导师(Sponsor)就会出现。当他站起来准备和其对话时，警觉的敌人会高喊一声："我叫你一个人来的！"然后和突然出现的两个同伴一起攻击你。Baurus可能在战斗中牺牲，如果活下来他会表示回云规寺保护Martin。他也有可能在回寺的路上被暗杀。如果他成功回到云规寺，你可以再次见到他，他会感谢你，并免费为你提升剑系武器、格挡和重甲技能各1级。战胜了邪教徒之后，取得第四卷和下水道钥匙(Sunken Sewers Key)，回到地面。

拿着全部四卷书回到奥术大学和Tar-Meena对话。她表示需要一些时间来阅读并研究这些资料。如果之前你还没有看这些书，那么自己阅读一遍也能发现其中的秘密。如果已经看过，那只有等三天后她来告诉你。(注意二、三、四卷阅读后都会增加一级对应学派的魔法技能)其实四本书的每个段落字首红字母连起来，是一句藏头文：GREEN EMPEROR WAY WHERE TOWER TOUCHES MIDDAY SUN(绿色帝王之路下，高塔触骄阳)。Green Emperor Way就位于帝都宫殿区(Palace District)的中心。根据任务指针，在正午时分(晴好天气11：00之后)来到王子墓(Tomb of Prince Camarril)前。王子墓上的浮雕图案在正午的阳光下突然泛出了红光。这其实是一副地图，标识出了邪教据点的具体位置，王者魔坠应该就在那里。





邪神祭坛 Dagon Shrine

魔族王子Dagon的祭坛Lake Arrius Caverns在地图上标示了出来。但由于此前没有去过，你不能瞬移过去必须骑马或徒步。离那里最近的城市是Cheydinhal，出城之后根据罗盘的指引，一直向东北进发，到达Arrius湖岸边的洞穴。进门之后，一个身穿你再熟悉不过的红色法袍的黑暗精灵教徒Harrow会欢迎你入会，并要求你把身上一切装备交给他保管，只穿和他们一样的红袍。你答应他就会以和平方式进入；拒绝两次后就会受到攻击。建议以和平方式跟随他，你可以在对话前事先把所有装备扔到地上，对话后再捡起来；也可以直接从Harrow身上偷回你的装备。跟着他进入邪教巢穴深处，你会看到训诫丛书的作者、邪教领袖Mankar Camoran正在祭坛上施行某种仪式，胸前正佩戴着硕大的王者魔坠。台下聚集了一群教徒，场面神秘而阴森。Camoran举行完仪式，突然出现了一个通向"极乐天"(Paradise)的通道，他一步跨了进去，然后传送门消失了！（这时候你是无法跟进去的，也根本无法伤害到他）作为最新加入的教徒，教团要求你拿起银匕首，杀死祭坛上的亚龙人祭祀邪神。

接下来的行动方案很多。可以选择是否杀掉亚龙人，还可以立刻展开攻击。总之在你此次深入敌后的目的就是为了讲台上的那本Mysterium Xarxes(封面和《湮灭》的游戏包装盒如出一辙)。一旦拿了书，祭坛上方的Dagon雕像就会崩塌。你可以利用这个时机砸死猛扑上来的教徒，但也会让亚龙人囚犯死去。如果你能够事先给这个牺牲品施加最强力的回复系法术，保证他在这个任务后生还，那么几天后可以去帝都的至高神殿，一个叫Jeelius 的牧师会愿意免费为你提升炼金术、神秘系和回复系法术。无论如何，整个教团巢穴都会陷入恐慌和敌对状态。进来的路已经行不通，你要立刻从右上方新的通道尽快离开。当然，如果你足够强大也可以享受屠杀的乐趣，这些教徒身上有不错的法杖和其他战利品。

密探 Spies

逃离魔窟之后，回到云规寺。Martin得知你虽然未能取回魔坠但却带回了极其重要的资料。把Mysterium Xarxes交给他，他表示将好好研读这些著作试着理出头绪，并告诉你可以向Jauffre询问有关密探(Spies)的话题。Jauffre提到过去几天夜里守门的卫兵注意到总是有一两个鬼鬼祟祟的身影，让你去问Captain Steffan详情。Steffan队长告诉你可疑分子最近常常在山脚下，布鲁玛城外的一片咒法石(Rune Stone)遗迹附近出没。

下山之后有多种方式解决密探。黄昏时分来到咒法石附近，Saveri Faram和Jearl这一男一女邪教徒会出现并攻击你。杀掉敌人，取得两把用途不明的钥匙，任务信息会提示你去布鲁玛城中寻找敌人的据点。如果咒法石附近没有敌人出现，你也可以直接进入布鲁玛城堡(Great Hall)，找到守城卫队长Captain Burd询问可疑



份子信息。这两条路都会把你指引到位于城南的一座普通民宅Jearl's House。可以直接撬锁进入，敌人如果还活着会主动攻击你，这时城中的守卫会来协助你铲除奸细。看似普通的房间其实暗藏玄机，你发现床边的地板上有一块绿色的地毯遮蔽着什么。用钥匙打开地上的木盖板可以通往地下室。这是个供教徒展开秘密行动的密室，桌上的一封信(Orders to Jearl)引起了你的注意。读过这封指令后你得知邪教已经刺探到Martin的藏身之处，并计划在Chorrol和布鲁玛城外开启巨型湮灭之门。

时不我待，立刻带上原件返回云规寺。Jauffre再次赞扬了你的能力，并要求你赶紧去警告布鲁玛女伯爵(Countess of Bruma)危险即将到来。

魔族之血 Blood of the Daedra

Martin的研究也有了进展。书中描写了一种召唤仪式，通过一定的方法可以重新打开通往"极乐天"的传送通道。要完成这个仪式，Martin需要四件物品。目前确定的第一件就是黛卓拉神器(Daedric Artifact)。Martin告诉你至高神殿的图书馆中藏有一本《今世异端》(Modern Heretics)，这本书就在Martin的桌上。阅读后你了解到黛卓拉是和这片大陆一样古老的魔族，十六位魔族王子都拥有强大的神力和各自的异位面。有不少帝国居民至今仍秘密膜拜这些魔族王子，对于主流的九大圣神信仰来说无疑是异端。书中提到了一处魔族祭坛的地点——主祭掌管晨昏之光的女神Azura——并在地图上标示了出来。

实际上有十五位魔族王子的祭坛，散布在行省全境，深山老林的幽僻处。每个魔神提出的要求都不同，但只要完成就可获得魔族神器作为奖品。这15件神器具有形形色色的强大神力，其中的任何一件都可以用来完成任务。可惜的是一旦把神器交给Martin就会在召唤通道的仪式中永远消失。所以玩家如何选择十分重要。

默认的Azura祭坛任务并不复杂，玩家必须在等级2以上才能接受。用魔法攻击消灭Azura祭坛附近的三团发出黄色光芒的Will-o-the-Wisp，取得它们身上的光尘(glow dust)。在早晨或黄昏的5点~7点把贡品祭献给女神雕像。召唤到Azura后，她要求你去废弃矿坑(Gutted Mine)消灭五个曾经信仰她却不幸感染变成吸血鬼的勇士。使他们的灵魂安息后记得取得每个人身上的吸血鬼之尘(vampire dust)回祭坛复命。Azura在雕像附近点燃五个蜡烛用于纪念昔日的勇士，并给了你应得的奖赏Azura's Star。这是一块能无限使用的高级灵魂石(Grand Soul Gem)。建议保留这件极其珍贵的神器，用其他神器替代。尤其是法师类人物千万不要牺牲它来做任务。

对初阶法师来说叶上去有些复杂，然而一旦成功就会乐此不疲。毕竟除了简单地杀死敌人获

灵魂(石)级别	强度
Petty	150
Lesser	300
Common	800
Greater	1200
Grand	1600



冒险笔记② 吸魂大法

属于神秘系的吸魂术(Soul Trap)是上古系列中最具特色的法术。游戏中所有带魔法伤害属性的武器都有魔力上限(Charge)和使用次数限制(屏幕显示为武器图标右下角有一个小水晶球)。比如游戏最开始在逃离下水道前就可以取得的地精萨满法杖(Goblin Shaman Staff)可以施放闪电伤害，魔力上限为150，可施放15次。闪电放完了怎么办？可以去法师公会花钱找专业人士"补充魔法"，更好的办法就是自己吸魂。

首先你的神秘系技能要在学徒级别(25点)以上才能学会最初级的吸魂术(触碰20秒，耗魔60点)。然后要在身上带存放灵魂的容器——灵魂石(Soul Gem)。空的灵魂石在法师公会取得，你可以在购买或在精灵遗迹等各种地方发现它们。

假设你学会了初级吸魂术，在向怪物施放吸魂术后20秒内杀死敌人，它的魂就会被吸收到身上携带的灵魂石中(时间过去而未能杀死则失败)。灵魂石充满后，就可以用来补充魔法道具的魔力。补充完魔力后，灵魂石立刻消失。游戏中各种怪物的灵魂级别不同，一只下水道老鼠的灵魂显然比较轻；而一个人类的灵魂显然复杂而沉重得多。要用相应级别的灵魂石来容纳不同级别的灵魂。

替代任务 Shrine of Sheogorath

这个祭坛任务只要人物2级时就能接到(其他祭坛任务最低需5级),奖品相对也最没用,很适合用来做主线替代。这个祭坛祭祀的是魔族王子Sheogorath,他以恶作剧著称(上古4最新的资料片"战栗魔岛Shivering Isles"就是他所在的位面,玩家将能见到这位魔族王子本人)。因此这个任务也是游戏中最恶搞有趣的任务之一。

祭坛位置在Bavil和Leyawiin之间的野外,可骑马前往。到达祭坛和穿着显眼的白色法袍的黑暗精灵Ferul Ravel对话,他告诉你要让真神现身要么等下雨天,要么就带三件祭品召唤:一个莴苣(lettuce)、一块低等灵魂石(Lesser Soul Gem)和一卷纱线(yarn)。三样东西都非常容易取得。召唤出Sheogorath后,他抱怨人间太过无聊。祭坛附近有个叫边境守望(Border Watch)的虎人村落,他阴阳怪气的语气暗示你到那里去"找点乐子"。

来到虎人村落,和村中的萨满Ri'Bassa对话,询问关于厄运预言(K'sharra Prophecy)的事情。他有些奇怪你怎么会知道他们虎人之间流传的秘密。你谎称自己是个旅行学者(traveling scholar)。只要他对你的好感度在60以上,就会向你透露预言的具体内容"三兆"(Three Signs)。

前两个征兆是出现老鼠和羊群死亡,第三个征兆萨满连称太过恐怖没有点破。如果这三个征兆一起出现,那就意味着他们一族的末日来临。听到这里你显然明白了Sheogorath的用意。走进村子的小酒馆,和老板攀谈,得知老板有个特殊的个人爱好:收集奶酪。他最为得意的收藏就是一种真正"臭"名昭著的奶酪,但一直被牢牢锁在密闭的玻璃展柜里,因为老鼠最爱这种味道。嗯,知道目标了吧。展柜的锁是Very Hard级别,你可以自己尝试开锁、偷店老板的钥匙,甚至用最高级的魅惑术让老板自己拱手相让。

拿到奶酪后放到村口露天的锅里。奶酪加热后黑烟升起,不久浓烈的臭味就把成群的老鼠引了过来。Ri'Bassa吓坏了,立刻冲了过来拔了两把毒鼠强(rat poison),老鼠不久就纷纷死去。捡起地上的毒药,你又偷偷摸摸溜进了羊圈,把老鼠药掺进了草料里……(实际上你也可以亲自动手直接屠羊)。

在前两个征兆出现后,Sheogorath邪恶的笑声出现在天际,他让你站到村子的中央,享受最后也是最可怕的征兆:天空变红,开始落下燃烧的死狗!整个虎人村落陷入了恐慌,人们冲了出来乱作一团,恐惧地呼喊着末日降临到了他们头上。

这样你的任务就完成了。你的奖品也延续了恶搞的精神,是一把名叫Wabbajack的双手法杖。实际上这更像是"超级变变变"牌魔术棒,可以把游戏中任何非NPC生物变成另一种生物30秒。对于低等级的玩家来说,把一只下水道老鼠"一不小心"变成高级黛卓拉恶魔可不是好玩的。嗯,交给Martin,让这法杖见鬼去吧。

取战利品,吸魂会让战斗更富乐趣。游戏中你还会接触到一些特别的灵魂石,比如可以无限次使用的Azura's Star(现在知道它为什么珍贵了吧);死灵法师使用的可以用来容纳普通NPC灵魂的黑色灵魂石(法师公会任务会涉及)。注意吸魂术属于攻击性魔法,对一般NPC施放属于犯罪行为。加入法师公会后,你也可以去奥术大学自己制造一件带吸魂属性的武器:在每次战斗的最后,用这件武器做最后一击同时完成吸魂。这可以大大提高吸魂术的效率。

布鲁玛之门 Bruma Gate

带着黛卓拉神器回到云规寺交给Martin,他表示还需要更多时间来翻译Mysterium Xarxes,解开建立通道的全部秘密。Jauffre希望你能前去帮助布鲁玛城的守卫军,关闭在城外突然出现的湮灭之门。下山之后,卫队长Burd已经在城外守候,简短的交换信息后你和布鲁玛的勇士们一起消失在了传送门前。

相信此时的你已经对湮灭之门中的世界不再陌生。带着Burd一路前进,杀死Dremora Sigil Keeper取得钥匙,进入Sigillum Sanguis主塔,关闭湮灭之门。

神祇之血 Blood of the Divines

回到云规寺,Martin告诉你下一件施法所需的物品是神祇之血。如今已是第三纪元,要取得上古真神(即九大圣神)遗留的神器并不容易。Martin对从何处能找到这样的神器束手无策。请教Jauffre后,他认为可以试着去寻找第三纪元的开创者——泰伯·赛普丁(Tiber Septim)遗留的胸甲。泰伯是赛普丁王朝的开创者,一位伟大的战士和皇帝。他在死后由凡人升格成为塔罗斯





之神(God Talos),成为继"八大神祇"之后的第九位神。他曾在一场激战后把自己的一件胸甲交给刀锋队保管,保存在Sancre Tor遗迹里。

本来Sancre Tor是每个刀锋成员心中的圣地,但多年前一股神秘力量的袭击让刀锋失去了那个时代最强悍的四名战士。此后就再也没有人能活着回来告诉我们到底发生了什么。

Jauffre把打开Sancre Tor的钥匙给了你,并祝你好运。遗迹位于考罗城北面。比起一般的遗迹,地面上的建筑要更多一些,你可能会遭遇几个骷髅在那里徘徊。找到入口后进入地下城。这里出没的幽灵类(Ethereal Undead)不死亡灵对一般物理攻击、寒系魔法和毒素免疫,只有用火系或电系魔法、银质武器、黛卓拉套装武器或其他带魔法伤害的武器才能消灭他们。

在地城深处你遭遇了几个半透明的刀锋卫士的亡灵(Undead Blades)。一番交手之后,亡灵和你开始对话。得知他生前名叫Rielus,是被泰伯·赛普丁派来了解邪恶势力入侵原委的四个卫士之一。四人不幸被不死亡灵头领Zurin Arctus杀害,其忠魂在死后久久不愿离去。Rielus希望你找到其他三人的灵魂Casnar、Valdemar和Alain。在地城各处找到他们之后来到地城囚室前打开一扇锁闭的门。可以自己尝试开锁,或杀掉Warden Kastev取得钥匙。记得四位刀锋战士的亡灵都还带有一件等级宝物:Amulet of the Ansei(魔坠),Valdemar's Shield(盾),Mishaxhi's Cleaver和Northwind(两把剑)。超渡四人的亡灵之后,继续进入Tomb of the Reman Emperors,你最终得到了泰伯·赛普丁盔甲(Armor of Tiber Septim)。

精灵废墟 Miscarcand

将先祖的盔甲交给Martin后,他告诉了你最新的研究进展:第三件必须的宝物是大精灵石(Great Welkynd Stone)。如果你之前闯过精灵遗迹,就会知道这种发出迷人蓝色光芒的精灵石蕴含着魔法能量,能在消失前一次性补满人物的魔法值。一般的精灵石无法满足召唤通道这样的仪式,而极其罕见的大精灵石只有在一座名为

可选任务 召集援军 Allies for Bruma

从之前的任务可以知道,敌人还将在布鲁玛城外开启巨大的湮灭之门。为了积极备战,卫队长Burd希望你能召集其他城市的援军,同仇敌忾。召唤援军的多少并不影响后面的任务。你甚至可以选择一个援兵都不找。

自此到布鲁玛城保卫战开始之前,你可以到行省的每座城市去晋见城主,要求他们援助布鲁玛(Aid Bruma)。此时势态已恶化,每座城市附近都出现了大大小小的地狱之门。这些自大的贵族们都会先求自保。在帮助每座城市关闭湮灭之门后,城主们都答应会出兵相救。建议你尽可能地召集更多援兵。一旦全部城市都同意增派援兵,那么他们就会陆续在布鲁玛城外安营扎寨,等待恶战的到来。



Miscarcand的精灵遗迹才能获得，遗迹的地点标示在了地图上，在Kvatch和Skingrad之间。Martin提醒你传说那里被最后一任精灵王的灵魂所守护。

这座精灵遗迹看起来和其他遗迹并没有什么不同。有普通的不死系怪物，也有聚居的地精巢穴。和经典的冒险故事一样，在Morimath大厅中你一旦拿到大精灵石，就会触动机关。高台的台阶伸出，一对僵尸守卫(Zombie Guardian)和King of Miscarcand(一只强力巫妖)向你扑来。你可以选择消灭他们，也可以撤腿按原路逃跑。如果消灭了他们，通往一条捷径的机关会打开，你可以更快离开这个阴暗的地下世界。

布鲁玛城保卫战 The Defense of Bruma

带着珍贵的大精灵石回到总部，穿上了先祖盔甲的Martin正在和Jauffre争论着什么。你在一旁听完后和Martin对话，把精灵石交给他。他大胆的计划让你也吓了一跳：第四件开启通道的物品是大印记石(Great Sigil Stone)，而要取得这件物品惟一的方式就是让邪教在布鲁玛城外开启巨型湮灭之门。

这既是为了完成仪式夺回王者魔坠，也是整个帝国对邪恶势力的伟大宣战。护送Martin、Jauffre和Baurus(如果他没有在帝国下水道中牺牲)来到布鲁玛城的教堂，这里主祭的圣神正是先帝塔罗斯(Talos)。你去布鲁玛城堡向城主女伯爵通报了计划，她会跟着你来到教堂与Martin会面。一切蓄势待发。在你做好万全的准备后和女伯爵对话，决定开战。她会下令卫队长Burd整备全军。跟着Martin穿过欢呼的人群，来到城外白雪覆盖的旷野。

你从全省召集来的援军(Allies for Bruma)此刻全部聚集在一起。显然，接下来发生的一切让你意识到了援兵的重要——这注定将是一场被载入史册的史诗般战役。Martin最后一次整肃了军队，发表了令人动容的战前最后演讲。突然，黑暗的一刻再次降临，刚才还明媚晴朗的天空瞬间化作一片血色苍穹，一座不可思议的巨大地狱之门拔地而起，黛卓拉魔物汹涌而出。如果你的人物此时已经足够强大，你甚至可以以一人之力抵挡第一波攻势；不料，接下来又一座地狱之门轰然出现，第二波魔物和大军展开了生死对抗；最后，一座巨大无比的地狱之门出现了，熊熊燃烧的烈焰仿佛要把整个塔姆瑞尔大陆都吸进它饥饿的肠胃里。在混战中，记得确保Martin的安全，然后你大步流星地迈入这扇巨大的湮灭之门，去完成激动人心的使命。

巨型湮灭之门 Great Gate

当你踏入这扇巨门之后，15分钟倒计时就开始了。这是整个游戏中惟一有时间限制的任务。不必慌张，这段时间足够你完成任务，尽管屏幕上方每1分钟出现一次的倒计时数字让你时刻牢记门外的Martin和弟兄们正在浴血鏖战。如果15分钟后你未能完成任务，那么你看到的巨型黛卓拉围攻装置会夺取整个塔姆瑞尔大陆，帝国将陷入不归之路。另外，如果你在湮灭世界的这15分钟内，门外的Martin不幸战死，那么游戏也会就此结束。所以，进门之前和之后都记得都要存档。

这里关门的诀窍和其他所有你面对过的湮灭之门一样。只是更广阔更复杂。记得带上足够的药剂和卷轴，尤其是准备一些加速魔法(Fortify Speed)、火系防护(Resist Fire)魔法会非常有用。难缠的怪物只会让你损失时间，不要恋战，直扑主塔。这里的主塔有个邪恶的名字：毁天灭地(World Breaker)，藏匿在巨大机械装置Siege Crawler后的远方。在主塔周围密布着六座守护塔(World Breaker Guards)，其中藏有机关和通往主塔的通道。在你到达最后两座守护塔时还要通过一段地下密道The Smoke and Scorch。嗯，看起来就像一场障碍赛。

有多种路线抵达主塔，你可以反复尝试。这里推荐的是径直向Siege Crawler左边冲去，小心地沿着岩浆的岸边绕过前四座守护塔，直冲最后两座。进入地下密道后，从地面的空洞直接掉落到下一层，消灭怪物，从内袋中补充装备，最后回到地面。来到最后一座守护塔的最高层，启动控制大门的机关(Gate Control)，回到下面的楼层，从开启的门路上通往主塔的飞桥。其间当然还要消灭许多强大的黛卓拉。

主塔最高的楼层Sigilium Sanguis依然需要Sigil Keeper身上的钥匙。当然如果你是个技艺高超的盗贼也可以亲自动手。从主塔中的怪物身上也能得到丰厚的战利品，如果你的时间足够充裕，不妨好好收集一下产自世界最大湮灭之门的宝藏。这些黛卓拉武器和盔甲在今后的战斗中会助益良多。

拿到最后的Great Sigil Stone，一片炫目的光芒之下，一切结束了。巨型的湮灭之门被关闭，帮助大军肃清残余的敌军。把大印记石交给Martin，他会回到云规寺做最后的仪式准备。

巨大的Siege Crawler残骸遗留在雪地上，冒出袅袅余烟。天空恢复常色，白雪飘零，仿佛要净化这不应在人间出现的罪恶。在装置残骸下你还能找到一块普通的印记石，这是门关闭时从装置上崩落的。这也是等级物品，所以你可以把它留在地上，等到等级更高时来捡。



布鲁玛城中将耸立起一座雕像，以纪念这场伟大的战役，和伟大的英雄——你。

(雕像会根据你把印记石交给Martin时身上最好的装备自动生成，所以如果你很在乎面子工程的话，只留下你想被制成雕塑的装备，然后把其他盔甲法袍等暂时丢到地上即可)

极乐天 Paradise

更艰难的战斗在等待着你。回到云规寺，四件威力强大的物品已经准备就绪，和Martin对话后，他会施展法术，在大厅里打开通往"极乐天"的传送通道。你一旦进入，在完成最终任务前是不能出来的，也不能像正常位面里那样等待或睡觉。因此做好万全的准备，带上所有必须的装备和给养，存档后进入。



白光一闪，你被传送到一个童话般景色迷人的世界。这里就是你当初在邪教巢穴目睹Mankar Camoran带着王者魔坠进入的世界——"极乐天"(Paradise)。这里的生物都超越了死亡，会很快重生。所以不要恋战，沿着小径找到黛卓拉魔王Kathutet，他有通往下一关的魔法物品"选民之护腕"(Bands of the Chosen)。得到这件物品的方法很多，你可以直接杀了他，也可以接受他提供的任务，去某个洞穴释放他的怪物Xivilai Anaxes。无论何种方法，得到护腕后带上它们，就可以打开被封闭的通道。

麻烦的是，这对护腕戴上后无法移除，你在洞穴中遇到了一个神之破晓教团的教徒，高等精灵Eldamil。他声称在进入极乐天后才意识到自己跟随的主子其实走的是邪恶之路。在得知你此行是消灭他主人的目的后，他愿意帮助你去除这对护腕的困扰。建议你答应与他合作，他会要求你假扮成囚犯，骗过强大的黛卓拉守卫Orthe的盘查。你走进牢笼，Eldamil会假装把笼子降低到熔岩池中折磨你(实际上你不会受到伤害)。

你可以选择直接攻击Orthe等黛卓拉守卫，或答应Eldamil独自穿越洞穴在新的区域和他碰面。总之他和其他极乐天中的生物一样会死而复生，会一直跟随着你，并帮助你攻击敌人。

最后你来到了Camoran的宫殿Carac Agaialor。终于，你和这个狂人又见面了。他胸前大红色的王者魔坠衬在蓝色的法袍上尤其显眼。他会发表一通关于湮灭位面和塔姆瑞尔大陆的长篇大论，你可以听完这些不乏知识性和趣味性的邪教宣传，也可以选择打断他直接攻击(反正他说完了还是要打)。他的两个儿子Raven和Ruma会帮助他攻击你。不过你只要把全部力量放在攻击他本人身上。

Camoran是个强大的召唤系法师，会不断召

后续任务　帝国龙甲 Imperial Dragon Armor

恭喜你完成了这次伟大的冒险旅程，所有的湮灭之门都从帝国消失了。你将获封"赛洛帝尔冠军"(The Champion of Cyrodiil)的光荣头衔。你的英名将流芳百世，人们也都谈论着龙之火的神迹和你的英雄事迹。与帝国战法师Ocato谈话，他会告诉你为了表彰你卓著的功勋，将会为你度身定制一套帝国龙甲(Imperial Dragon Armor)，和Martin在布鲁玛围城战中穿着的上古神器一模一样。

——打造盔甲要花去两周时间。你可以继续去做其他的支线任务。除了湮灭之门完全消失，其他的支线任务都还可以继续。两周时间一到，你的任务日志会自动提示你可以去取得盔甲了。你又回到了你来的地点：帝国监狱，这次不再是阶下囚，而是在武器房赢得荣誉的英雄。

盔甲有重和轻两个版本。根据你的重型盔甲技能和轻型盔甲技能，游戏会选择高的那个决定这套龙甲的类型。如果两个技能值相同，则你会得到重甲。遗憾的是，这套盔甲的外观虽然和上古神器一样威武而华丽，但本身的耐久度只相当于锁子甲(轻)或矮人盔甲(重)。盔甲的附魔属性和同类相比很不错，对火系、电系、寒系元素魔法都有20%的抗性，其他魔法抗性11%，抗毒11%。不过如果你的人物等级在10级以上，那么很容易就能找到比这强大的盔甲套装。当然，这是你冒险旅程的珍贵纪念品，足够摆放在你城中购置的家里，光宗耀祖，福泽后世。

唤高级的黛卓拉充当打手。召唤之外，他会不断释放禁言术(Silence，如果你是法师就很危险)、强力治疗法术，还有衰弱盔甲术，并用他手中的法杖对你直接劈出一道道闪电。他的生命值和魔法值都是你的数倍，还有魔法反射、伤害反射(damage reflect)和法术吸收效果(spell absorption)。也就是说除非你也有极强的法术吸收能力，不然不要贸然用魔法或附魔武器攻击，这只会伤到自己。可以改用普通武器伤害他。

一旦成功杀掉Mankar，他的宫殿和整个极乐天世界就会开始崩坏。迅速从他身上拿到强力法杖和法袍，当然还有完璧归赵的王者魔坠。你会被自动传送回云规寺。

燃烧吧，龙之火
Light the Dragonfires

——王者魔坠失而复得，Martin终于能正式完成加冕仪式，重新点燃龙之火了！护送Martin到帝都的至高神殿(Temple of the One)，会见帝国首席战法师Ocato。后者欣然应允，愿意辅佐并祝福了Martin。来到帝国宫殿区，Ocato正要昭告天下Martin成为新一任赛普丁王朝皇帝时，突然有人闯入报告，湮灭之门出现在了帝都城墙之内！

灾难没有终结。和Martin、Ocato等一行离开宫殿，立刻就遭遇了黛卓拉魔物。此时，Baurus、Jauffre和Stephan队长都会和你继续并肩战斗(如果他们没有在之前的战役中死去)，保护Martin。如果此时Martin死去，游戏也会功亏一篑宣告终结。带领众人来到神庙区，两扇湮灭之门陡然开启，更多魔物肆虐在帝都心脏。更可怕的是，你终于见到了邪神行走在人间——抬头仰望，那正是巨大的魔族王子Mehrunes Dagon本尊！

即便你是驰骋塔姆瑞尔的英雄，也无法与魔神对抗，你根本伤不了Dagon一根毫毛。很快，Martin就会冲到你身边告诉你关键所在：点燃龙之火。他必须回到至高神殿，但身形比神庙还高大的Dagon恰好挡住了去路——全部的希望又一次落到了你的肩头。

任何攻击都会被Dagon完全吸收，你惟一可以期望的不过是能造成几秒钟的震慑，利用这段时间迅速穿过。或者凭运气，趁Dagon对脚下的帝国卫兵们扫荡的时机，抓紧机会穿过。最后一种方法就是穿越附近的建筑物，花点时间从Dagon身后绕行。

你终于带着Martin一路冲进神殿，接下来的一切将使你终身难忘。Martin和你做了最后的告别，他终于感知到了他来到这个世界的意义和使命。"很遗憾，我不会看到塔姆瑞尔的重建了。我必须走了，龙之火在等待着我。"Martin步入神殿中央，点燃了龙之火……

瞬间，他成了九大圣神的最高神——掌管时间的龙神阿卡托什(Akatosh)的化身。化身为龙的Martin和打破神庙而入的魔神Lord Dagon展开了终极的善恶较量。你完全被这魔幻的一刻震撼了，在神与魔脚下动弹不得，眼见龙神化身终于吐出火焰，将Dagon驱赶出了人间。

随着一声鸣叫，龙神化身最后凝固成了一座石雕，永远耸立在至高神殿中央。和赛普丁"红钻族徽"中的阿卡托什一样，和Martin的祖先泰伯·赛普丁一样，任时间流逝，永远守护着这片大地的和平与安详。

第三纪元就此终结。帝国的未来将如何延续？是否还有新的人选成为皇帝？或许赛普丁王朝就此终结？这一切的一切都将在未知的新纪元中延续下去……

全成就拿法

成就名称	达成条件	点数
Escaped the Imperial Sewers	成功逃离帝国下水道，主线任务开始	50
Closed an Oblivion Gate	关闭一扇湮灭之门，主线任务	50
Located the Shrine of Dagon	确定黛卓拉祭坛位置，主线任务	50
Delivered Daedric Artifact	取回黛卓拉神器，主线任务	50
Destroyed the Great Gate	摧毁巨型湮灭之门，主线任务	50
Champion of Cyrodiil	主线任务完成	110
Murderer，Dark Brotherhood	成功加入黑暗兄弟会	10
Slayer，Dark Brotherhood	黑暗兄弟会中达到Slayer头衔	10
Eliminator，Dark Brotherhood	黑暗兄弟会中达到Eliminator头衔	10
Assassin，Dark Brotherhood	黑暗兄弟会中达到Assassin头衔	10
Silencer，Dark Brotherhood	黑暗兄弟会中达到Silencer头衔	10
Speaker，Dark Brotherhood	黑暗兄弟会中达到Speaker头衔	10
Listener，Dark Brotherhood	完成黑暗兄弟会任务线	50
Pit Dog，Arena	加入帝都竞技场	10
Brawler，Arena	竞技场中达到Brawler头衔	10
Bloodletter，Arena	竞技场中达到Bloodletter头衔	10
Myrmidon，Arena	竞技场中达到Myrmidon头衔	10
Warrior，Arena	竞技场中达到Warrior头衔	10
Gladiator，Arena	竞技场中达到Gladiator头衔	10
Hero，Arena	竞技场中达到Hero头衔	10
Champion，Arena	竞技场中达到Champion头衔	10
Grand Champion，Arena	完成竞技场任务线	50
Pickpocket，Thieves Guild	加入盗贼公会	10
Footpad，Thieves Guild	盗贼公会中达到Footpad头衔	10
Bandit，Thieves Guild	盗贼公会中达到Bandit头衔	10

成就名称	达成条件	点数
Prowler，Thieves Guild	盗贼公会中达到Prowler头衔	10
Cat Burglar，Thieves Guild	盗贼公会中达到Cat Burglar头衔	10
Shadowfoot，Thieves Guild	盗贼公会中达到Shadowfoot头衔	10
Master Thief，Thieves Guild	盗贼公会中达到Master Thief头衔	10
Guildmaster，Thieves Guild	完成盗贼公会任务线	50
Associate，Mages Guild	成功加入法师公会	10
Apprentice，Mages Guild	法师公会中达到Apprentice头衔	10
Journeyman，Mages Guild	法师公会中达到Journeyman头衔	10
Evoker，Mages Guild	法师公会中达到Evoker头衔	10
Conjurer，Mages Guild	法师公会中达到Conjurer头衔	10
Magician，Mages Guild	法师公会中达到Magician头衔	10
Warlock，Mages Guild	法师公会中达到Warlock头衔	10
Wizard，Mages Guild	法师公会中达到Wizard头衔	10
Master-Wizard，Mages Guild	法师公会中达到Master-Wizard头衔	10
Arch-Mage，Mages Guild	完成法师公会任务线	50
Associate，Fighters Guild	成功加入战士公会	10
Apprentice，Fighters Guild	战士公会中达到Apprentice头衔	10
Journeyman，Fighters Guild	战士公会中达到Journeyman头衔	10
Swordsman，Fighters Guild	战士公会中达到Swordsman头衔	10
Protector，Fighters Guild	战士公会中达到Protector头衔	10
Defender，Fighters Guild	战士公会中达到Defender头衔	10
Warder，Fighters Guild	战士公会中达到Warder头衔	10
Guardian，Fighters Guild	战士公会中达到Guardian头衔	10
Champion，Fighters Guild	战士公会中达到Champion头衔	10
Master，Fighters Guild	完成战士公会任务线	50

CALL OF DUTY 3

文 ROCK 编 十六夜 美编 anubis

使命召唤 3		Activision	FPS
X360	Call of Duty 3		美版
	2006 年 11 月 7 日	1 人	59.99 美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15 岁以上

完成任务并活着回家！

如果用“迄今为止最为真实的二战题材游戏”来形容本作，相信绝大部分玩家都还是会点头的。熟悉这个系列的玩家一定都会被游戏中充满临场感的战场气氛、以及所营造出的浩大壮阔的战争环境深深吸引。作为在次世代主机上的系列第一作，《使命召唤3》不仅秉承了系列的特色，更是借助高素质的画面效果将我们带回了那段早已过去的历史中。参照二战时期城市街道制作的游戏场景、忠实还原的二战武器，这些特色将系列的“真实度”带入了一个新的高度；庞大的战场、复杂的街道、数量众多的敌人，这些要素的结合让玩家能够获得更为爽快的战斗体验；而效果更为逼真的硝烟、爆炸以及建筑物倒塌等，则将表现战争题材的游戏所不可或缺的“临场感”体现得淋漓尽致。在次世代游戏如潮的今天，拥有鲜明风格的《COD3》凭借系列不俗的口碑以及高水准的游戏素质成功地抢占到了一席之地，想要体验一下战场的残酷又或是想用游戏的方式见证历史，那么这款《使命召唤3》绝对是你惟一的选择。



基本操作

按键	作用	按键	作用
左摇杆↑↓	角色前后移动	X键	动作键／上弹
左摇杆←→	角色左右平移	Y键	更换武器
按下左摇杆	使用望远镜／憋气	LB键	投掷烟雾弹
右摇杆↑↓	视角上下移动	LT键	瞄准模式
右摇杆←→	视角左右旋转	RB键	投掷手榴弹
按下右摇杆	枪托攻击	RT键	射击
A键	起身／跳跃	BACK键	任务清单
B键	下蹲／匍匐	Start	暂停

全成就拿法

名称	获得方式	成就
BASIC TRAINING	完成基础训练	5点
AMERICAN INFANTRYMAN	完成美国部队的两项任务	20点
CANADIAN HIGHLANDER	完成加拿大部队的两项任务	10点
BRITISH COMMANDO	完成英国部队的两项任务	20点
POLISH TANKER	完成波兰部队的两项任务	15点
WON THE WAR	任意难度下完成全部单人战役	80点
ASSAULT TROOPER	只使用攻击性步枪完成任务*	15点
BATTLEFIELD SCAVENGER	只能用德国武器完成任务*	15点
RIFLEMAN	只能用步枪完成任务*	15点
BIG AIR	驾驶吉普车飞跃一段距离	25
ALLERGIC TO BULLETS	在任务期间避免被命中30次	25点
CLOSE QUARTER COMBATANT	不开枪完成任务*	100点
CONSERVATIONIST	用少于300发的子弹完成任务	20点
HOT POTATO	捡起并扔回五个手榴弹	25点
PURPLE HEART	在同一个Checkpoint复活20次	5点
STILL TICKING	在不死亡不用记录点的情况下完成任务	30点
GRIZZLED VETERAN	在Veteran难度下完成全部单人战役	150点
SUPPLY OFFICER	在单人列队竞赛中为20名队友提供弹药补给	15点
DOC	救活10名队友	30点
A WAR HERO	列队竞赛中夺取最后的目标	30点
VICTORY MEDAL	在列队竞赛中获得最高分数	30点
LIEUTENANT	在列队竞赛中获得总计200点分数	20点
CAPTAIN	在列队竞赛中获得总计2000点分数	40点
MAJOR	在列队竞赛中获得总计8000点分数	60点
COLONEL	在列队竞赛中获得总计20000点分数	80点
GENERAL	在列队竞赛中获得总计40000点分数	120点

*攻击性步枪主要是指全自动步枪STG44(MP44)，在倒数第三关一开始不远处就有敌人是拿MP44；这里的步枪指的是需要“拉栓”上膛的枪；不开枪完成任务需要玩家使用枪托或手榴弹杀死敌人，同理，使用枪托攻击敌人抢夺武器也不会导致无法取得成就。



❶ 准心

作为FPS游戏，本作武器的准心并不是随时存在的，只有当玩家处于静止状态时才能够看到。与其他FPS游戏不同，游戏中的准心并没有标出中心点，而是用外框将弹着点范围表示了出来。与真实情况一样，射击时枪口位置会出现偏离。偏离准星中心点的程度主要与武器自身性能有关，基本上连射性能越好的武器，偏离情况就越明显。鉴于这一特点，建议玩家在攻击远距离目标的时候按LT键进入瞄准模式(最好当然是装备步枪系武器了)，这样就能够明显提高命中率。

❷ 武器弹药与手雷数量

显示当前玩家手中武器的弹夹弹药量／最大载弹量。游戏中玩家能够分别装备步枪系与冲锋枪系各1把，Y键用于切换手中武器。武器的不同，弹夹载弹量是不同的，当弹夹中没有子弹时便需要上弹。游戏中只有完成所有上弹动作才算真正上弹，过程中做出其他动作(更换武器或是枪托攻击等)都会中断上弹。另外，有些武器能够随时上弹，但部分步枪需要弹夹打空后才能上弹。

❸ 伤害标识

当玩家被敌人击中时便会在屏幕上显示出红色箭头状的伤害标识。伤害标识的箭头方向表示伤害来源的大体位置，而箭头的颜色越深表示造成的伤害越大。另外，游戏中玩家的HP并没有被量化，战斗时当玩家所受到的伤害即将致命时除了会有文字提示玩家寻找掩护外，整个画面还会出现血雾的效果，这时就一定要马上找个旮旯躲起来啦……

❹ 地图

游戏中的地图不能显示战场环境只能表示同伴、敌人以及目标地点与玩家的相对位置。地图上红色的圆点标示敌人，绿色的三角形标示友军，而黄色五角星则是当前任务目标或是目的地。本作同样为玩家准备了种类丰富的任务，从制压指定地点、摧毁特殊目标、抵御敌人进攻到营救同伴以及指挥炮兵等等应有尽有，玩家可以随时按Select键查看目前任务的完成情况。

❺ 身体姿态

游戏中通过B键可以令角色做出站立、下蹲以及匍匐3种身体姿态的切换。站立姿态拥有最快的移动速度以及最宽阔的视野但最容易被命中；匍匐姿态虽然移动速度最慢，但能很安全地躲在掩体后面，是濒死时经常会采用的身体姿态。

❻ 手榴弹提示

提示玩家附近有即将爆炸的手榴弹。箭头标示手榴弹的大致位置，而离玩家越近手榴弹提示越清晰。手榴弹会无差别地对敌我造成伤害，但可以利用掩体躲避。本作手雷的杀伤力有所降低，而如果离手榴弹很近则会出现手状图标提示玩家捡起手榴弹，之后再按RB键就能将它扔回去。

❼ 动作键提示

游戏中出现频率最高的动作就是捡起地面上的武器，而操控架设好的机枪座或是登上坦克等也是要按住动作键(X键)。除此之外，玩家在任务中有时会需要在指定目标上安装炸弹，这时会随机显示ABXY其中之一，不过由于并没有时间限制，因此玩家不用着急只要按相应提示按键就可以了。

TRAINING

LAST STAND

TRANSPORT PATH

TANK SEQUENCE

CHURCH

PATH THROUGH ST. LO

起始点

敌人位置

任务点

结束点

TOPIC | FEATURE | ANNUAL | GUIDE

CHAPTER 1 SAINT LO

游戏一开始，玩家身处盟军前沿的临时营地中。对于一名新兵来说，首先要做的就是根据屏幕上的提示尽快将游戏中各种基本操作熟练掌握。按×键拿起面前油桶上的M1后，玩家需要按要求命中靶场上的钢盔，按住LT键进入瞄准模式可以非常轻松地命中目标，打中总共5个钢盔标靶后射击训练结束。接下来是投掷手榴弹的练习，玩家的目标是将手榴弹从门以及两扇窗户中投入远处木屋，之后再随便朝哪里扔一颗烟雾弹就OK了。由于手榴弹是呈抛物线向前移动的，因此在瞄准时一定要注意；烟雾弹在扔出后需要经过一段时间才会开始产生浓烟，因此在战斗中使用时一定要记得等一下再冲出去。按照指示来到射击训练地的反方向，按下右摇杆用枪托打开面前的箱子拿到Thompson，接下来只要登上营地旁的卡车训练就算结束了。

没错，你还没有死，只不过是因为爆炸而暂时昏了过去。玩家恢复知觉后，发现自己已经置身于枪林弹雨之中。对面的那些纳粹是不会随便让我们过去的，这里玩家就要开始体验"战场"的真正含义了，希望之前的练习能够帮助我们活下来。沿着教堂左侧玩家可以比较轻松地来到集结地，一所民房的废墟中玩家会被躲在门后的敌人偷袭，这时就需要按照屏幕上的指示按手柄按键与敌人肉搏，虽然按键是随机的，但给了玩家充足的反应时间。

虽然与大部队合流，但眼前的问题是隐藏在几幢建筑物里的机枪利用交叉火力将道路严密地封锁了，玩家需要充当坦克的"眼睛"找到并引导坦克摧毁这些火力点。来到门前坦克的后方，按×键登上战车，这时玩家就需要找到敌人的机枪掩体并通过望远镜(按下左摇杆拿出)确认方位，以帮助坦克能够准确命中目标。正前方10点、12点以及2点钟方向的建筑物中各有一处机枪掩体，看到目标后按下×键就能够指挥坦克进行攻击。刚前进一点，又看到一个机枪掩体位于远方教堂的楼顶，干掉它后还需要再摧毁路边的一辆坦克才能继续前进。

坦克没前进几步就被敌人的反坦克炮炸翻，剧情之后玩家进入了民宅的酒窖。沿途只要紧跟着队友便会很轻松，如果Thompson的子弹用完了，建议去捡敌人的MP40。一路推进最终来到敌人的小聚点。清光二楼的敌人后，玩家将面临敌人疯狂的反扑。这里是本关的一个难点：玩家的任务是守住刚刚拿下的据点，而敌人会在坦克以及烟雾的掩护下向玩家所在的二楼发动猛攻。利用掩体安全地射击是成功的关键，但要注意稍后会有不少敌人沿着楼梯冲上来，一定要事先做好准备。这里建议的打法是直接隐蔽在楼梯口前的窗户下，专心瞄准1楼的入口，这样就能很安全地消灭企图从后面绕上来的敌人了。



CHAPTER 2 THE ISLAND



一上来玩家就要随着部队从河岸向内陆挺进。在阵地的正前方，严阵以待的敌人火力相当猛烈，基本上哪怕玩家在战场上暴露自己只有1～2秒钟也会马上壮烈。其实这里玩家根本不用去冲锋陷阵，只要按照队长所教的老老实实跟在坦克后面就万事大吉。在推进过程中坦克会停下几次，这时玩家一定要保证自己与敌人的机枪座之间始终有坦克挡着。突破点位于敌人阵地最右侧，需要注意的是那里的机枪是最容易攻击到玩家的(尤其是在高难度下)，建议在刚开始推进的时候玩家就第一时间干掉里面的敌人。

刚刚突破敌人的阵地前进不久，一颗反坦克炮就结束了这辆即用即弃坦克的戏份，而这里的敌人分别聚集在左侧的仓库以及对面的民宅中。仓库的入口在后面，玩家需要绕过去才能看到，由于里面草垛、木栏等障碍物颇多，因此在进入的时候一定要多观察一下，免得刚刚开始战斗就成为烈士。另外还要注意的是仓库分为上下两层，建议等友军冲入仓库后玩家直接到2层。相对来说民宅的战斗比较简单，因为与仓库相比敌人并不会集中在一起，而且狭小的空间非常适合扔手榴弹……

之后的目标是摧毁敌人的反坦克炮。虽然在地图上显示有两个目标，但玩家只要选择一条路线就可以。无论选择哪条路线敌人的抵抗都差不多，惟一需要小心的是在反坦克炮的阵地中会有大量敌人躲在箱子后面。当然，这种情况手榴弹是最理想的武器，而击爆阵地中的油桶也是非常有效地快速结束战斗的方法。惟一要注意的就是不要贸然冲上去，因为一旦被反坦克炮周围的敌人发现，那么等待玩家将是猛烈的还击。

在泥泞小径的尽头，是敌人重兵把守的防御阵地，这里不仅兵力众多，更致命的是大量的机枪座将阵地前的区域严密地封锁住了。由于没有坦克的掩护，玩家如果想尝试一下个人英雄主义，那就会马上"活在我们心中"。安全的路线是从右侧迂回绕上阵地，不过在前进过程中一定要专心寻找掩体，只有彻底贯彻"步步为营"这4个字才能够活着到达目的地，如果沿途曾捡到烟雾弹，这里就不要吝惜了。登上阵地后第一件事就是在战壕里屠杀守军，不过在扔手榴弹的时候一定要注意不要误伤到友军。

根据剧情的需要，我们在一座二层小楼前又失去了一辆坦克，而驻守在那里的敌人不仅数量多而且发现我们准备进攻小楼之后更是扔出了大量烟雾弹。浓厚的烟雾阻挡住了我们的视线，但同时也为玩家靠近建筑物提供了掩护。清理完小楼后，沿着战壕向前推进。说实话，这里一片混乱，爆炸声混杂着叫喊声，让玩家完全无法分辨周围的状况。不过好在队友都是好样的，一路上玩家基本不需要开枪就能够到达目标地点。

起始点
敌人位置
任务点
结束点

FARM HOUSE
BARN
ANTI-TANK GUN

JEEP ROUTE PART 2

MARQUIS RENDEZVOUS

TRAIN STATION

JEEP ROUTE PART 1

VERA

起始点

敌人位置

任务点

结束点

TOPIC | FEATURE | ANNUAL | GUIDE

CHAPTER 3 NIGHT DROP

原定的空降行动由于突然遭到防空炮火的袭击而差一点失败，好在法国抵抗运动的游击队员及时出现玩家才不至于马上“通关”……因为是在飞机坠毁前仓促空投的，从游击队员口中得知两辆吉普车都已经落在了敌人手里。跟随友军悄悄来到敌人营地外，从后方接近路口处正在“方便”的岗哨身后，按下右摇杆给他一枪托就能搞定(不要忘了捡起他掉落的武器，运气好的话还能“搜刮”到手榴弹)。突袭敌人营地的时候建议先朝篝火旁的敌人堆里扔一颗手榴弹，之后马上利用瞄准射击干掉左侧小楼阳台上溜达的敌人。在接下来的歼灭战中，除了一边寻找掩护一边与友军配合前进外，还一定要多加利用那些位置体贴的油桶。

攻入第一所房子后，玩家会在另一处的出口遇到敌人的顽强抵抗。冲出去只有死路一条，玩家首先应该借助大门两边的位置作为掩护并第一时间利用瞄准射击消灭对面民宅2楼的机枪座。之后应该先将对面民宅下面的油桶击爆并趁混乱向前推进找到安全的落脚点。玩家并不需要占领民宅，不过为了避免在战斗时中黑枪还是建议把能看到的敌人都干掉。民宅旁边的棚子是玩家必经之路，虽然敌人不少，但只要分别将位于中间和右侧的油桶击爆就能轻松通过。

找到吉普车后肯定就是要玩家驾驶它冲破层层封锁了，一路上玩家只要专心看路控制方向就可以，攻击的事情就交给同伴。在整个路程中，玩家除了能够通过小地图上的五角星确认前进方向外，还能够通过观察路边的黄色三角形指示牌明确弯路的转向，避免走入死路。需要注意的是，沿途虽然玩家驾驶吉普车能够撞开各种障碍物，但有时车子会被摆放的轮胎等物品卡住，要不想就这样屈死在车上大家还是能躲则躲吧。另外，如果想快速拐过角度比较大的弯路，可以尝试油门(RT键)与倒车(B键)配合，如果操作得当甚至能够有甩尾的感觉(我承认自己想玩《山脊赛车7》想疯了……)。

与抵抗组织本队会合后，会让玩家选择营救同伴Maquis或是摧毁高射炮。前往右侧的民宅(中途会遭到敌人的偷袭发生QTE)，从2楼燃烧的地板进入1层，全灭敌人后同伴打开通往地窖的门，而Maquis就在里面。从地窖出来后，经过花园来到高射炮阵地，这里一共有3门Flak88's需要玩家分别前往摧毁，需要注意的是，在与高射炮旁的敌人战斗时，一定不要忽略沿着其他战壕靠近的敌人，否则很容易被两面夹击。放置炸弹后记得赶快远离高射炮，而每摧毁一门高射炮，前方的战壕中就会增加大量敌兵。

无论是先救Maquis还是先摧毁高射炮，最后都要驾驶吉普车离开。与前一次相比，本次驾车的难度就要提升不少，因为沿途会遇到敌人的坦克，因此在同一地点停留时间稍长就会马上变成靶子。



CHAPTER 4 MAYENNE BRIDGE



一上来玩家身处激烈的巷战之中。与队友一同进入前方的民宅，而大批的敌人已经在对面的房屋中构筑了一道防线。首先建议玩家干掉院墙前面的几个家伙，之后趁里面的守军跑出来补位的空档，朝敌人所处的两所民宅各扔一枚手榴弹，爆炸后根据情况冲进抵抗相对较小的民宅，并由此为突破口从而摧毁敌人的防线。清空民宅后，玩家下一个目标就是占领敌人位于民宅旁边的要塞。这里需要注意的是要塞中有很多木箱、水桶等掩体，而基本上每个掩体后面都隐藏着2名敌人，因此在推进的时候一定不要过于“英勇”，建议先让友军上去诱敌，待隐藏的敌人开始攻击时再根据枪声逐个干掉他们。在大厅，敌人的抵抗更为激烈，而玩家这里一定要先干掉二楼的机枪座，否则将很难向前推进。来到花园，建议玩家沿着左或右侧前进，这样能够有效避免被敌人夹击。穿过地窖来到要塞后花园，这里的敌人站位比较散，再加上茂密树木的掩护，使得玩家很难把握战场的情况。要想顺利通过这里，除了要与队友配合外，更重要的是玩家的瞄准射击一定要过硬。首先树木、花坛等天然掩体不仅为玩家，更为敌人提供了非常好的掩护，除非是冲到敌人面前，否则普通的对射是很难命中；其次，这里敌人站位散，玩家要想开出一条安全的通路就一定要干掉几个方位的敌人，如果命中率低，那么玩家会痛苦地发现原本已经清好的路很快就又被从后面赶上来补位的敌人守住了。河边的船坞中驻守了大量的敌兵，硬冲会死得很难看，其实冷静地观察一下就会发现这里虽然敌人多但都聚在了一起——明白了吧，两颗手榴弹就能让这里清净下来。接下来的任务是乘坐小船到达对岸，如果不想像前面的队友一样被炸翻船，就一定要按照屏幕的指示卖力划桨。不过这里需要注意一点，那就是划桨动作一定要规范(不规范的话玩家的角色会做出手滑的动作)，否则小船是不会前进的。安全上岸后先干掉码头上以及远处民宅2层的敌人，之后的任务就是要搞定一直封锁码头的两个机枪座。首先在墙壁的掩护下来到民宅的一侧待机，等同伴扔出的烟雾弹起作用后冲进第一所民宅(建议先扔颗手榴弹)。这里的敌人主要聚集在1层，而干掉2层的第一个机枪座后，1层通往另一间民宅的大门就会打开。这里有时玩家莫名奇妙地挨打，那是因为BUG的原因使第二间民宅的敌人通过原本还没有开的大门攻击玩家(因为门还没有开，因此玩家不仅看不到门后的敌人，更无法还击)，遇到这种情况就只能再扔1颗烟雾弹，利用烟雾的掩护冲上2层干掉第一个机枪座，这样门打开后玩家就可以报仇了。来到街道，玩家下一个任务是摧毁两门火箭炮。说是摧毁，其实只要干掉火箭炮旁的敌人就可以，而玩家只要跟随同伴就能很顺利到达目标所在地。协助同伴炸毁河岸上的坦克后，玩家将面临本关最大的难点。由桥的另一端上去后，玩家以及友军需要抵抗由3个方向涌来的敌人，建议玩家死守楼梯附近。经过一定时间后增援赶到，接下来就只要跟着大部队杀过桥去就可以了。

CASTLE ENTRANCE
BOMBS
BOAT

起始点
敌人位置
任务点
结束点

卷首特稿
特别企划
至尊年鉴
典藏攻略

CHAPTER 5
FALAISE ROAD



本关一开始玩家就要控制装甲车上的重型机枪清扫沿途的敌人。由于部队的行进路线途经一个小镇，因此敌人会从道路两旁不断出现。不过普通单兵对于玩家来说并没有任何威胁，真正需要玩家摧毁的是架在路边的机枪座以及隐藏在路边仓库中的反坦克炮。来到一个小农场后，玩家快乐的扫射路程结束了，失去了坦克在前面开路，接下来很长一段路都需要靠玩家自己。从装甲车下来后，玩家手中只有一挺重机枪，建议尽快缴获敌人的武器，最起码要找一把瞄准射击命中率更高一些的步枪。与友军会合后，稍等一会路障就会被炸开，而接下来的任务就是摧毁山上的3门大炮。这里并没有什么需要特别注意的地方，只是一定要小心沿途的机枪座。另外，只要干掉控制大炮的炮兵(通常是4个人)就算摧毁了大炮，这些炮兵只要没有发现玩家即使周围打得再怎么热闹也不会离开大炮寻找掩体，因此建议玩家在一定距离外利用手榴弹高效率地完成任务。剧情过后部队来到了敌人的据点，首先是要干掉据点中各个建筑物里面的守军。战斗一开始同伴会朝前进的方向扔出烟雾弹，这时玩家最好在烟雾弥漫前用瞄准射击干掉远处建筑物2层的机枪座，这样在推进时会更加安全。这里的战斗一定要与同伴配合，方法依然是让友军吸引敌人火力，而玩家负责逐个清扫。不过需要注意的是，在前进道路上会看到不少油桶，为了避免它们不会因为误爆而对玩家造成意外伤害，建议提前将油桶击爆免除后患。在进攻中央的库房时一定要注意隐蔽，因为敌人会分散在2层攻击玩家。第一阶段结束后，接下来玩家就要根据地图上的指示前往据点的3个地方摧毁指定目标。与此同时大量的敌人会从四面八方涌向据点并企图阻止玩家。建议玩家从库房出来后左转，利用瞄准射击干掉道路尽头的敌人后迅速前往第一个目标。需要注意的是，按照屏幕上的提示安放好炸弹后一定要迅速离开，否则很可能被卷入爆炸后的冲击波中。炸毁了第一个目标后，下一个目标就在道路尽头，利用友军的掩护，玩家可以匍匐前进来到目标前。这里需要转动摇杆才能诱爆目标，而摧毁目标后一定要马上寻找掩体等待同伴清场。最后一个目标在据点的另一侧，玩家只有清光沿途建筑中的敌人才可能安全抵达。这里玩家需要根据屏幕给出的按键提示才能控制机械臂完成任务。敌人的装甲部队到来后，玩家只能暂时退回库房，而接下来的战斗就是死守库房，扛住敌人疯狂的反扑。这场战斗持续时间比较长，敌人的进攻也非常猛烈，但好在玩家所在的库房易守难攻，而且友军也异常顽强，因此只要注意隐蔽就没有难点，惟一要注意的是中途需要玩家摧毁楼下的坦克，而反坦克火箭就在库房的二层。最后只要与友军配合炸毁其余坦克就能过关。







武器介绍

MP40冲锋枪

钢盔、高统靴、冲锋枪，这三样装备造就了典型的纳粹德国士兵形象。钢盔是造型独特的纳粹德国钢盔，高统靴是被擦得锃亮的纳粹德国军靴，而冲锋枪则是被打上了那个时代烙印的经典枪型——MP38/MP40。作为《COD3》中使用频率较高的一种自动武器，MP40代替了它的原型MP38在游戏中大量出现，这种为了适应第三帝国"闪击战"战术而诞生的武器得到了交战双方士兵的一致肯定。作为一种为伞兵专门定制的枪械，MP40不仅可以



在接近战中短时间内向敌人倾泻大量弹药，还在其原型的基础之上简化了设计结构，使得其更加安全可靠，它的许多设计理念成为了被后来者借鉴的典范。

布伦机枪BREN

喇叭状的枪口、外露的枪管、经典的倒V字两脚架、独特的顶置弹夹，对于一个熟悉枪械的人来说，第一个想到的肯定会是著名的捷克式ZB26轻机枪。没错，这些的确是ZB26的特点，事实上布伦机枪是大量参照ZB26原设计而开发出来的一种武器，在基本结构没有重大改变的同时，布伦机枪采用了不同于原型枪口径的弹药，这种ZB26的变体枪械连同它的原型一起出现在反抗轴心国的战场上，不论是欧洲的森林环境还是长期饱受战火蹂躏的中华大地，这种经典武器都发挥了巨大的作用。

CHAPTER 6 FUEL PLANT



不愧是敌人的油站，这里到处都是可以击爆的油桶，战斗中利用这些现成的炸弹可以节省不少弹药和时间。最初的战斗非常简单，玩家只要跟着同伴一个站台一个站台地打就可以了，但需要注意的是，这里有很多箱子等掩体，为了避免被隐藏的敌人偷袭，玩家一定要等同伴开始推进的时候再跟着移动。来到车库后，情形与上一关的库房有些类似，不过这里敌人无论是数量还是火力都提升不少，建议玩家进入车库后马上来到右侧的掩体后面待机，等同伴与敌人正式交火后利用瞄准射击先把能看到的油桶逐个击爆，之后利用掩体的掩护，慢慢干掉暴露在外的敌人。大部分敌人被消灭后，残存的敌人会统一撤回到位于2层的控制室中，这时玩家应该跟在身后，并在进屋前从窗户以及门口各扔一枚手榴弹，这样接下来的清扫工作会变得更轻松。在车库2层另一侧的控制室内，按下开关开启大门，玩家的增援带着吉普车赶到。接下来自然就是驾驶吉普车撤退了，不过与之前不同，这里玩家并不是负责驾驶，而是负责控制车上的机枪开路。由于车身摇摆非常厉害，因此玩家的瞄准会非常痛苦，不过这里只需要干掉沿途的机枪座以及击爆油桶开出道路，那些跑来跑去的杂兵就无视了吧。很快玩家便因为剧情需要而不得不与同伴一起下车，而挡在面前的是严阵以待的装甲车以及大量步兵。由于装甲车守在道路中央，因此硬冲是不可能的，好在只要等一会装甲车上的机枪就会被打哑，不过它身后的大量敌兵就只能靠玩家自己解决了。建议大家以左侧为突破口，利用掩体慢慢朝左侧的一节车厢推进，只要能够成功攻占那节车厢，接下来的事情基本上都能够交给同伴去完成。随着玩家的逐渐推进，残存的敌人会沿着楼梯退守到油罐的上层，而炸毁眼前这个油罐后，便会进入本关的下一阶段。首先是选择炸毁油罐的路线，玩家可以随便选择，因为过程都非常简单，只要注意在安装完炸弹后会有一个QTE。之后便是本关的难点，玩家要攻入防守森严的锅炉房。这里不仅掩体众多、环境复杂，更主要的是敌人数量多且补位非常积极。1层的敌人自不必说，只要玩家不向前推进敌人便会源源不断地出现，而2层的敌人更难对付，由于锅炉房光线差的原因，玩家很容易忽略掉2层隐蔽着的敌人。这里的战斗建议玩家进入锅炉房后先来到最右侧，利用掩体清扫掉一部分敌人，之后利用烟雾弹来到左侧，由于此时同伴已经全部加入了战斗，因此玩家的注意力应该以狙击2层的敌人为主。由于通往2层的楼梯在右侧，玩家还需要再扔一颗烟雾弹才能安全到达那里，而此时玩家应该换上冲锋枪尽快杀上2层并找到安全的掩体隐蔽好，等同伴跟上来后再一同前进(普通难度下并不需要这么复杂，但如果是高难度这样做的存活率会相当高)。

SILO 1
SILO 2
WAREHOUSE

起始点
敌人位置
任务点
结束点

CHAPTER 7
THE BLACK BARON

终于可以驾驶坦克冲锋陷阵了！不过与前作不同，这里玩家无法像前作一样身处北非大沙漠参加大规模集团战，在本作中玩家要驾驶著名的谢尔曼坦克与其他小队成员一同搜寻并消灭德军驻扎在小镇中的坦克大队。本关一开始，照例是给一段时间让玩家熟悉坦克的操作，而接到的第一个任务就是尽可能多地摧毁正在撤退的德军运输车。与步兵瞄准不同，驾驶坦克攻击目标时并没有精确的准星，而且由于大多时间玩家是处于运动状态，因此颠簸以及自身的移动都会影响命中率。还有一点需要注意的就是，在攻击远方的移动目标时，开炮前一定要估算好提前量，否则在战场上很难有所建树。很快在废弃的农场上会遇到敌人的3辆坦克，由于谢尔曼的攻击力低，因此即使攻击装甲相对薄弱的侧面从不可能一炮就干掉一辆。这里一定要与小队的其他坦克协同作战，集中攻击1个敌人，从而实现逐个击破。高难度下，玩家一定要利用农场旁的废弃建筑物作掩护，否则很快就会被轰飞。第二批敌人就在山坡的下方，不过这里只要玩家利用好高低差，就能非常轻松地搞定它们。沿着道路前进，在临近小镇的时候会首次遭遇敌人的2辆虎式坦克，由于敌人已经提前做好了准备，因此玩家只能从正面硬碰硬。虽然利用地形以及土坡等作掩护能够确保玩家的安全，但同小队的其他坦克就没有那么幸运了。刚刚进入小镇，玩家就会被手持反坦克火箭的单兵包围，这里玩家要尽快消灭4个方向的敌人，但注意由于坦克所装备的机枪位置偏高，因此很难攻击到近距离的目标，开火前一定要调整好角度。惟一幸存下来的友军也被BARON一炮摧毁了，现在玩家的任务就是猎杀这个钢铁的怪物。在小镇的主路上，埋伏着2辆坦克，没有准备的玩家多半会在路口挨上一炮。建议这里先拼掉面前的那辆，之后再利用路边的房子作掩护干掉道路左侧的。在位于道路转弯处的教堂前，总共有3辆坦克分别位于10点、11点以及3点钟方向，其中原本位于11点钟位置的坦克会撤到教堂右侧，这里玩家一定要利用周围的建筑物作掩护，逐步推进。绕过教堂继续沿路前进，在道路的另一头，会有两辆坦克等着玩家，这里除了要对付它们外还要注意在经过旁边的民宅时会被BARON从左侧偷袭。最后通过马棚来到街道内侧，就能在左侧的道路上发现BARON，这时由于它是背朝我们的，因此只要拼命开火就能在它还击前搞定；而如果是高难度，则在攻击之后同样需要利用建筑物躲过它致命的一击，否则很有可能前功尽弃……

起始点
敌人位置
任务点
结束点

THE BLACK BARON

武器介绍

MG34通用机枪

德国人在枪械上的造诣是众所周知的，这款MG34是众多出自日尔曼人之手的精品之一，更为重要的是，它是世界上第一款真正意义上的现代通用机枪。所谓通用机枪的概念，就是指在不改变总体结构的原则上，通过简单的外部零件更换达到变更作战用途的现代机枪，MG34正是基于这个概念设计出来的：加装两脚架的MG34即为班用机枪；更换三脚架后便成为重机枪；改装高射基座后更是可以胜任高射机枪的对空扫射任务。尽管MG34的设计在现在看来已经显得过时，但它所表达出来的那种通用的理念则被后来的世界各国在开发轻武器时所借鉴，这其中既有处于世界霸主地位的超级大国，也有国土面积狭窄的弹丸小国，在轻武器发展百花齐放的今天，我们依然可以在诸多新枪的身上找到MG34的影子。





CHAPTER 8
THE FOREST

本关一开始玩家就身处茂密的丛林中，而作战任务则是为突击的同伴部队提供掩护。虽然一上来玩家手中就有能够将敌人一击必杀的狙击步枪，但在这里还不必为了这几个敌人浪费子弹。初期只要干掉左侧战壕以及右侧树丛中的几个敌人部队就能继续推进。而在一处道路旁，敌人在对面已经布置了严密的防线，因此玩家在这里就要专心负责狙击远处掩体后面的敌人，为友军突破防线提供支援。来到战场的另一侧，很快玩家就能看到在必经之路上有一个防御工事，而玩家的任务就是第一时间干掉里面的机枪座。这一部分的战斗会显得比较混乱，因为玩家会同时面临防御工事里面的机枪座以及隐藏在树后敌人的攻击。建议大家靠着右侧的道路走，这样会有最少两棵树能够为玩家提供掩护。防御工事里面的机枪座会在一定时间后补充上新的敌人，因此在确定它已经"哑"了之后最好马上冲过去，并朝里面扔手榴弹，而失去火力掩护的敌人很快就会被友军全部搞定。剧情结束之后，玩家要与几名同伴前往搜寻并摧毁敌人的补给站。补给站就在左侧道路的尽头，沿途玩家会遭到敌人顽强的抵抗，除了精准的命中之外，这里玩家还要注意积极的前进，否则很容易因为敌人频繁的补位而僵持在这里。刚一接近补给站，子弹便从前面飞了过来，这里的战斗虽然并不非常激烈，但由于敌人的位置比较分散，而且树木、掩体对玩家的索敌和瞄准影响很大，因此还是有一定难度的。建议玩家从左侧靠近补给站，因为在那边有一辆汽车能够为玩家提供安全的落脚点。成功到达补给站的战壕后，玩家要做的就是沿着战壕清扫出一片安全的地带，等到友军跟上后再一同行动。顺着战壕没走多远，就能发现一处弹药库，记得在安装好炸弹之后赶快跑得远一些。炸毁掉第二个弹药库后，玩家接下来的任务就是清除德军的地下工事。地下工事中不仅掩体众多，道路也非常多，玩家切忌单人行动，一定要跟着大部队共进退。由于地下工事中敌我距离比较近而且敌人的密度也比野外战要大得多，因此这里建议大家尽快换上一把冲锋枪(德军的MP-40绝对是首选)，如果遇到被守军严密封锁的道路可一定不要吝惜手榴弹。来到路边，对面的敌人不仅布置好了防线，更借助烟雾的掩护向玩家反扑过来。这里建议大家先来到左侧的大石头旁蹲下，在烟雾散去之前与友军配合消灭冲过来的敌人。之后利用从右侧进攻的友军吸引敌人的注意力，玩家自己从左侧向前移动。这里的战斗同样非常混乱，玩家要注意的有3点，第一就是寻找安全的掩体，第二就是快速准确地攻击目标，第三就是适当的前进(否则友军的推进速度会让人绝望……)。之后道路上的路障需要玩家控制迫击炮炸毁，左摇杆是控制炮口左右瞄准，右摇杆是控制炮口的上下调整。

武器介绍

四号坦克

四号坦克是第三帝国在整个战争中生产数量最多的坦克，虽然它没有虎式坦克那样的强大火力和厚重装甲，但优异的综合性能令其从始至终都活跃在战场上，甚至直到战后，这种坦克仍然得以继续服役，足见人们对四号坦克的认可程度。值得注意的是，除了作为纳粹德国的主战坦克大量投入使用之外，这种经过了战火洗礼的经典战车在很多国家都服役过，保加利亚、芬兰、埃及等这样的小国自不必说，法国和苏联这两个反法西斯国家也曾经使用过少量的四号坦克。

CHAPTER 9 LAISON RIVER

起始点
敌人位置
任务点
结束点

本关一开始玩家就会遭到敌人猛烈的炮火袭击，这时惟一需要做的就是离开这片开阔的区域，跑到前方的树林中与其他队友会合。虽然炮火猛烈，但只要玩家及时离开本关初始位置沿着道路向山坡上跑就没有问题，到达山坡的废墟前会遇到一批敌人的攻击，这里建议大家不要过多地与他们纠缠，应该尽快来到地图上所标识的会合地点。队友到齐后，反击的时间到了，首先是攻占前方的小山。这里的抵抗很少，不过到达小山后会看到下面全是敌人……建议玩家先等队友与山下的敌人正式交火后再由左侧绕到下面，在移动过程中一定要注意寻找掩体。到达山脚后任务变为攻占伐木场，而敌人聚集的小屋在手榴弹以及机枪的压制下很快就被我们占领了。接下来会让玩家选择是从正面还是从左侧的高地迂回进攻小屋对面的民宅。这里建议大家从左侧的高地走，因为这样只需要专心对付沿途的敌人就可以，不用担心会受到来自其它方向的攻击。在屋后与另一小队会合后，玩家接下来的任务就是摧毁敌人不远处的3门大炮。在前进的路上玩家会遭到突如其来的炮轰，不过只要毫不犹豫地往前走就不会有事。在道路的尽头玩家能够看到大炮所在的阵地，这里建议大家从右侧靠近战壕，并在进入战壕前扔颗手榴弹开路。炸毁第1门大炮后前方战壕会出现一批敌人的增援，这里比较省事的方法是交给友军吸引火力，玩家看准机会扔过去1～2颗手榴弹。在沿着战壕前往第2门大炮的时候，除了要注意沿途躲在箱子后面的敌人外，更重要的是位于右侧上方的机枪座，玩家一定要第一时间干掉它。摧毁全部大炮后，玩家会沿着道路来到斜坡下，在斜坡的上方敌人早已架起了3个机枪座，更有多名敌人躲在周围的树后面攻击玩家。这里建议大家先清干净外围的敌人，之后利用树干作为掩体，用狙击枪逐个干掉机枪座。虽然会有少数敌人上去补位，但玩家只要扔一颗手榴弹就能够顺利冲上去。来到战壕边缘，同上一关相同，玩家需要控制迫击炮炸毁停车场上的3个目标(左摇杆是控制炮口左右瞄准，右摇杆是控制炮口的上下调整)，之后在同伴的帮助下离开战壕进入停车场。来到被敌人占领的民宅，玩家先要在院墙外清掉院子左侧以及民宅2层的敌人。之后快速来到院子左侧的掩体下并往民宅的门口扔手榴弹。民宅中并没有多少敌人，而玩家最后的任务是从民宅后门绕到最后一门大炮身后，消灭那里的所有敌人。



CHAPTER 10 THE CROSSROADS



虽然被敌人密集的炮火轰得四处乱窜，但很快玩家就与幸存的友军会合并重整了士气。跟随我方的坦克前进没有多远，便遭到了埋伏于左侧民宅中敌人的偷袭，坦克更是马上就报废了。这里由于房屋已经变成了废墟，因此敌人能够从更多的地方向玩家射击，尤其是位于2层的机枪座，居高临下封锁着很大一片区域，一定要马上干掉它。进入废墟后玩家将面临着迄今为止最为严酷的考验，这里不仅敌我距离很近，而且敌人的数量多火力猛，更重要的是敌人对于各个地点的补位都相当积极。建议玩家以手榴弹为主要攻击方式，先干掉远处建筑物中的敌人，之后马上向前方通路扔手榴弹。爆炸之后一定要快速推进并找好隐蔽地点，防止后续的敌人补位。沿着房屋之间的小巷前进，基本上每进入一所房屋的废墟玩家都要与一小股敌人发生战斗，而战斗中需要注意的是废墟虽然地形复杂，但都有能够从侧面绕到敌人所在位置旁边的通路，玩家不必硬拼，只要在战斗打响之后绕过去从侧面偷袭敌人就能轻松搞定。来到街道之后，两名同伴会从路障上跳过去，不过玩家身手没有这么敏捷，只能绕道右侧的废墟。刚进入屋内便会发生QTE，之后玩家才会正式进入屋内战。目前的形势是我方进攻，而敌人以房屋为掩护负隅顽抗。由于通往2层的门被封死，玩家只能通过被炸穿的楼板攻击2层的敌人，而当听到同伴大喊“The 2nd Floor”时玩家就能够从之前被封住的门进入2层了。这里最主要的还是自身的安全，因为2层的敌人会在多个角度向楼下的玩家射击，过于暴露自己很容易就挂掉了。还没等玩家喘口气，由装甲车掩护的敌人便到达了楼下。这时玩家需要控制架在阳台的机枪座消灭冲上来的敌人。由于玩家手中的武器无法对付装甲车，因此初期一定要注意在快不行了时及时躲避，不过好在挺住一段时间后装甲车就会被炸毁。之后一段路还算比较“平坦”，只不过地形有些复杂，玩家一定要跟紧自己的同伴免得迷路。剧情过后，会要求玩家从3条路线中选择1条去破坏敌人的速射机枪，建议大家从左侧走，因为这条路线全都要通过房屋，除了让同伴负责主攻玩家放黑枪或扔手榴弹之外，还可以利用敌人扔过来的手榴弹。在路口，虽然任务是要玩家清扫这里的敌人，但事实上玩家很快会发现自己会被一直压着打。敌人不仅会从3个方向进攻，而且正面还有坦克的炮火支援，建议大家蹲守在安全的位置等待不久后到来的援军。

起始点
敌人位置
任务点
结束点

COURTYARD
MG 42
FLAKVIERLING

武器介绍

司登冲锋枪STEN

造型丑陋、结构极度简陋，这恐怕是所有见过司登冲锋枪的人的共同感受。的确，司登冲锋枪的结构是十分简单的，造型根本无法与MP40或汤姆逊冲锋枪相提并论，与其说是一种武器，倒不如看成是一块被铁匠铺弃置不用的废铁。其实，司登冲锋枪的性能还是应该得到肯定的，至少作为英国的第一支冲锋枪来说，恩菲尔德皇家兵工厂的设计是成功的。相对便宜的制造成本和简化到了极点的制造工序让这支冲锋枪得以在短时间内大量生产，其独特的左侧偏置弹夹也更加有利于作战人员双手握持，设计如此简单的武器却具有看似不相称的较高射击精度，这不得不说是一个奇迹，至少在战场上，它的表现是十分出色的。



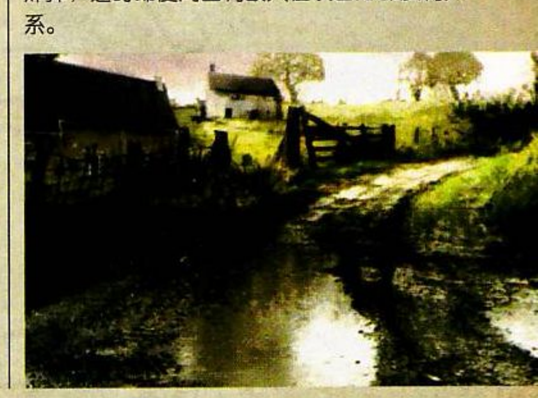
毛瑟K98步枪

毛瑟K98步枪巨大的威力加上士兵较高的射击素质造就了第三帝国步兵的强大战斗力。在二战初期，这种结构简单但精度极高的武器对盟军造成了极大的伤亡。这一切都要归功于德国人在枪械制造领域上的造诣和对兵员的训练上，毛瑟K98虽然在二战后期被来自美国的伽兰德半自动步枪盖过了风头，但这并不能掩盖它耀眼的光芒，因为直到战后相当长一段时间里，K98的射击精度都是单发步枪中的佼佼者。

起始点
敌人位置
任务点
结束点

CHAPTER 11 HOSTAGE

本关一开始玩家就能够使用吉普车上的机枪虐杀周围的敌人。不过在击爆眼前的两辆汽车后敌人的增援赶到，这时玩家就要迅速驾驶吉普车撤退到地图指定的位置。一路上虽然没有遇到什么抵抗，但七拐八拐的还是费了不少时间。到达目的地后，为了营救被抓的同伴，玩家需要搜查整幢房屋。虽然这所民宅有3层，但每一层的敌人都不多，即便玩家自己一人也能轻松应对。全灭敌人后，会显示任务要求玩家到地窖去寻找，不过这时在1层已经出现了敌人的增援，在下楼时一定要注意。酒窖与地窖是相连的，而在这里玩家在道路的转弯处一定要小心，如果贸然冲过去很有可能就中了敌人的埋伏。另外，由于这里地形狭窄，因此手榴弹便成为了快速有效的杀敌武器，不过敌人也会意识到这点，因此在移动或是交火的时候，一定要留意手榴弹落地的清脆声音。在地窖的尽头救出同伴，接下来还要驾驶吉普车分别到达3所民宅解救另外3名被俘的友军。按照地图的指示，玩家很容易就能到达第一栋民宅。屋外的抵抗并不激烈，不过需要注意的是敌人会跑到停在房前的吉普车上，用上面的机枪攻击玩家。从后门进屋时，建议大家多利用一击必杀的枪托(按下右摇杆)，这样能够更加有效地突袭敌人。全灭房屋中的敌人后，被俘虏的友军自己便会出来(……)，而接下来就是按照地图的标识前往下一个地点。到达第二栋民宅时玩家需要先拿下房屋对面的仓库，之后以此为立脚点进攻关押着友军的建筑物。干掉2层扫射的敌人后，建议玩家先朝房屋的正门扔手榴弹，在爆炸的同时攻占旁边的小仓库(枪托攻击同样非常实用)，这样就能够从侧门安全地进入民宅。第3栋民宅的屋内战并没有难度，反而是屋外的敌人比较不好对付。这里除了会有敌人从屋子各层的窗户向玩家射击外，屋子外面的卡车以及车库里也都有不少的敌人等着玩家。另外，在救出最后一名友军时，会有敌人的增援出现在玩家来的道路上，撤退时一定要留意。最后的任务是来到小镇的广场，玩家在这里要抵御敌人的反扑。最开始敌人会从10点以及2点钟方向不断出现，在经过一定时间后装甲车会从1点方向出现并用火力压制我方。这时任务变更为协助Isabelle靠近并摧毁装甲车。要想让Isabelle安全的移动，首先是要干掉远处建筑物2层中扫射的敌人，之后消灭10点钟方位的敌人并逐渐向装甲车推进。只要能让Isabelle靠近装甲车，她就会开始自动安装炸弹，这时即使周围有敌人在攻击她都没有关系。



CHAPTER 12
THE CORRIDOR OF DEATH



装甲车载着玩家直接进入战场，虽然刚开始部队便与守军发生了正面交火，但有装甲车作为掩护再加上玩家手中强大的火力，眼前这几个敌人自然不在话下。不过很快敌人的炮火便离这块战斗区域越来越近了，结束了这里的战斗后，玩家要一边寻找安全的隐蔽地点躲避炮火，一边按照地图的指示向城市深处挺进。在这段路上敌人不仅会在正面架设机枪座构筑防线，更会从两边的房屋向玩家射击。建议大家先干掉右侧民宅上的敌人，之后向正面方向的敌人扔手榴弹并迅速跑到右侧墙壁处隐蔽，等待友军跟上后再开始进攻前方的战壕。在穿过一所房屋的时候会发生QTE，之后任务变为消灭敌人的步兵团。剧情过后破坏大门来到街道，这时玩家需要干掉架设在街道两旁、封锁这一区域的3个机枪座。第1个就在玩家进入街道时的正对面，第2个在它对面的阁楼上，而最后一个需要先进入第1个机枪座所在的房屋，之后沿着楼梯来到2层，可能会不太好找，但只要留意机枪的声音位置就能够判断出它的所在地。虽然成功占领前方的建筑物，但马上就遭到了敌人迫击炮的轰击。与前一代不同，这里玩家并不是处在高塔上狙击目标，而是拿着普通步枪，在敌人的枪林弹雨下搜索3个迫击炮。好在目标的位置都很好找，分别位于11点、1点以及2点钟位置(玩家位置为2层第1扇窗户前)。接下来玩家就要面对严峻的防御战，首先是要顶住来自小屋北面敌人的冲锋，在烟雾的掩护下，敌人会由小屋1层的3个缺口侵入，建议玩家守住最左侧的缺口(可以在敌人跳窗户的时候用枪托搞定)向右侧两个侵入点射击，这里不用担心弹药的消耗，因为机枪的子弹随处可见。之后是要转过身对付从南面进攻的敌人，这里虽然能够使用架设在窗口的机枪座，不过由于机枪座转向有致命死角的关系，不推荐玩家使用。之后在进入街道前，玩家要用撬棍打开封死的房门，由于这时玩家依然会受到攻击，因此一定要迅速搞定(尤其是高难度下)。之后玩家需要在房屋的废墟中小心前进，最后来到地窖，在消灭了里面的敌人后玩家只要安装好炸弹并推到安全区域本关就会结束。

武器介绍

STG44(MP44)

作为最早出现的突击步枪，STG44绝对值得大书特书，它的出现代表了枪械的发展进入了一个全新的阶段——单兵用自动武器开始走向实用化。有意思的是，这种突击步枪的最初设计方案并不被希特勒所看好，同冲锋枪一样的恐怖弹药消耗量曾一度令这款具有划时代意义的武器面临绝境，好在其使用的类似步枪弹药的中间型弹药救了它的命，据说"突击步枪"这个名字就是由希特勒最早提出的。作为当时惟一投入实战的突击步枪，STG44表现出了无与伦比的优越性，强大的威力和较远的射程有效弥补了冲锋枪的不足，而良好的火力持续性又是当时的普通步枪所无法比拟的。总而言之，STG44的出现为后来的枪械发展开辟了一条全新的道路，现代步兵的作战方式因为武器性能的跨越式提高而显著提升，STG44是真正意义上的突击步枪的始祖。



M1伽兰德步枪

伽兰德M1半自动步枪是二战期间最早并且率先大量装备部队使用的半自动步枪之一，虽然不具备突击步枪和机枪那样的高速连射性，伽兰德步枪仍然是当时的一流好枪。在后拉枪击式步枪还被普遍使用的二战中，伽兰德步枪可谓超越了整个时代，半自动击发方式确保士兵不用在每次击发弹药后手动装填/拉动枪击，这意味着射速的明显提高。在装备了这种步枪之后，美军的单兵火力开始明显压倒对方，虽然一两件武器无法左右整个战局，但伽兰德的作用无疑是十分积极的。

起始点
敌人位置
任务点
结束点
TAVERN
MACHINE GUNNERS

EASTERN FRONT

FIRST AID TENTS

WESTERN FRONT

起始点

敌人位置

任务点

结束点

CHAPTER 13 THE MACE

受到敌人机械化部队围攻的玩家，现在惟一能够做的就是顶住敌人的进攻并在战斗中活下来。好在还有一辆坦克幸存下来，二话不说赶紧登上去吧。敌人的第一波进攻很快就到来了，步兵完全可以无视，对玩家最具威胁性的还是陆续出现的坦克。按照任务说明，这里玩家只需要击毁在小地图上用五角星标明的主要目标就可以，但实际上敌人的坦克远不止那几辆。在主要目标正式出现前，会分别由战场的两侧陆续出现敌人的多辆坦克，好在它们出现后并不会马上向玩家这边冲过来。不过由于目标都是在横向移动，因此瞄准时一定要计算好提前量，否则只能是浪费攻击机会。干掉分3次出现的敌人后，我军的防线最终还是被突破了，玩家要想保命就要马上经由防线的左侧向后方撤退。由于防线已经被突破，因此沿途会发现有些冲上来的敌人已经在战壕内准备迎接玩家。发生同伴被炸死的剧情之后，玩家按照指示前往集结地，这里小队会分为两组分别行动。左侧路线的战斗比较激烈，玩家要沿着战壕边打边前进。除了战壕里的驻守部队外，在两侧还有大量的敌人埋伏，因此在移动前一定要确认好两侧是否安全。选择右侧路线就相应比较简单了，玩家能够获得狙击枪而任务则是掩护左侧路线主攻的小队前进。不过无论选择走哪条路线，都会很快在战壕中部会合并继续向东面的阵地前进。来到目的地后，玩家要做的就是利用信号弹为我军的炮兵标出目标，摧毁阵地前的敌方坦克。第一批坦克只有两辆，分别位于战壕的11点以及2点方位。轰掉它们之后，会再上来3辆，但与之前的不同，这几辆坦克会一直处于运动状态(由右向左移动)，因此玩家一定在预测好目标的进路再指挥炮兵攻击(还好并不需要全部击毁)。之后玩家需要前往下一个战壕，而这里会先后出现3个目标，不过好在它们都会在移动一段距离之后停下，因此玩家只要沉住气就能顺利完成任务。很快，这里的防线最终也还是敌人突破了，玩家只能撤退到阵地后面的262高地暂时抵挡敌人的进攻。在撤退的途中，队友被榴弹击中，玩家便承担起殿后的职责掩护伤员撤退。最后，玩家撤退到高地的最顶端，接下来在这里要面临最严峻的考验。最开始玩家要利用信号弹标记阵地前敌人坦克的位置，在成功摧毁地图上所有目标之后，敌人的步兵在烟雾的掩护下杀到。不过此时玩家需要应付的并不是他们，过于靠近阵地令炮兵无法攻击的坦克才是真正的目标。反坦克火箭炮就在战壕的另一侧，但不仅沿途会有大量敌人外，存放反坦克火箭炮的战壕已经被敌人占领，玩家需要尽快清除那里的敌人，取得火箭炮。摧毁阵地前的坦克后，玩家要做的就是活下去，很快，空军便会赶来支援。



一上来玩家的任务就是抵御敌人来自正面的进攻。最开始敌人主要是在远处进行火力压制，这里建议玩家迅速来到右侧的房屋使用架设在窗口的机枪座进行还击。一段时间后，伴随着大量的烟雾掩护，敌人发动了大规模冲锋。虽然由于烟雾的干扰玩家基本看不到防线外的敌人，其实只要在听到敌人相当有气势的呐喊声时对着防线外围进行扫射就可以。由于此时友军基本都处于蹲跪姿态，因此只要控制好枪口就不会出现误伤。一段时间过后，烟雾会慢慢散去，但这时却是玩家最危险的阶段(尤其是高难度)。由于之前烟雾的掩护，阵地前会停留不少敌人，烟雾散开后暴露在窗口的玩家将首先成为他们攻击的目标。为此，建议大家在发现烟雾开始变淡时便马上前往左侧的小屋，在掩体的掩护下专心对付从小屋缺口进入的敌人，外面的战斗主要就交给友军吧。很快，防线便被敌人的坦克攻破了，根据地图的指示玩家撤退到后方构筑起第二道防线，但由于缺乏有效的攻击手段，敌人的坦克依然畅行无阻。从教堂出来后，玩家要做的就是跑到前面油桶旁趴下来等待友军的陆续到达。由于这里的敌人火力猛而且位置散，贸然探出头去很有可能就再也回不来了，因此这时就需要观察位于屏幕左下方的小地图，等看到代表友军的绿色三角形大量出现并开始移动后再离开掩体。在道路尽头，玩家会看到对面有大量的敌人，此时的任务是掩护友军为空军标记敌方据点——狙击枪就在阵地前方木栅栏的后面。之后刚才去做标记的同伴会被击伤，此时玩家要跟随队长将他救回来——其实也是负责掩护，真正救人的还是NPC。在撤退途中，敌人的坦克封锁了路口，小队决定由一人负责靠近并摧毁坦克，其余的人全力进行掩护。从左侧的房门进入，玩家与队友主要从2层阳台清扫坦克周围的敌兵。摧毁坦克后，玩家从2楼跳到地面沿路继续前进，很快就会遇到敌人的大部队，什么都不用说，跟随友军将他们全部消灭。由于友军会从正面向敌人所在的据点发动进攻，因此建议大家利用右侧的墙作为掩护小心前进。清理完后面的建筑物后，玩家在2楼需要利用狙击枪消灭远处的迫击炮(干掉炮手就可以)。当玩家被炸回1层之后，就迎来了游戏的最后一部分，这里要与友军配合，抵御住敌人疯狂的进攻并摧毁那些坦克。在主战场，分别架设有两门反坦克炮，与操控迫击炮一样，左摇杆负责控制炮口左右移动，右摇杆负责控制炮口调整上下角度。最开始敌人并不会派出多少坦克参与进攻，玩家有充足的时间使用这两门大炮摧毁场上的目标。随着玩家控制的一门炮被炸毁，敌人发动了真正的攻势，增援的坦克也开始向玩家方向推进，这时要尽可能多地摧毁战场上的坦克，因为很快第2门炮也会报销。失去大炮后，玩家只能使用反坦克火箭炮，不过好在再坚持一会友军的空中增援就会赶来，而整个游戏也就到此结束了。

武器介绍

"虎"式坦克

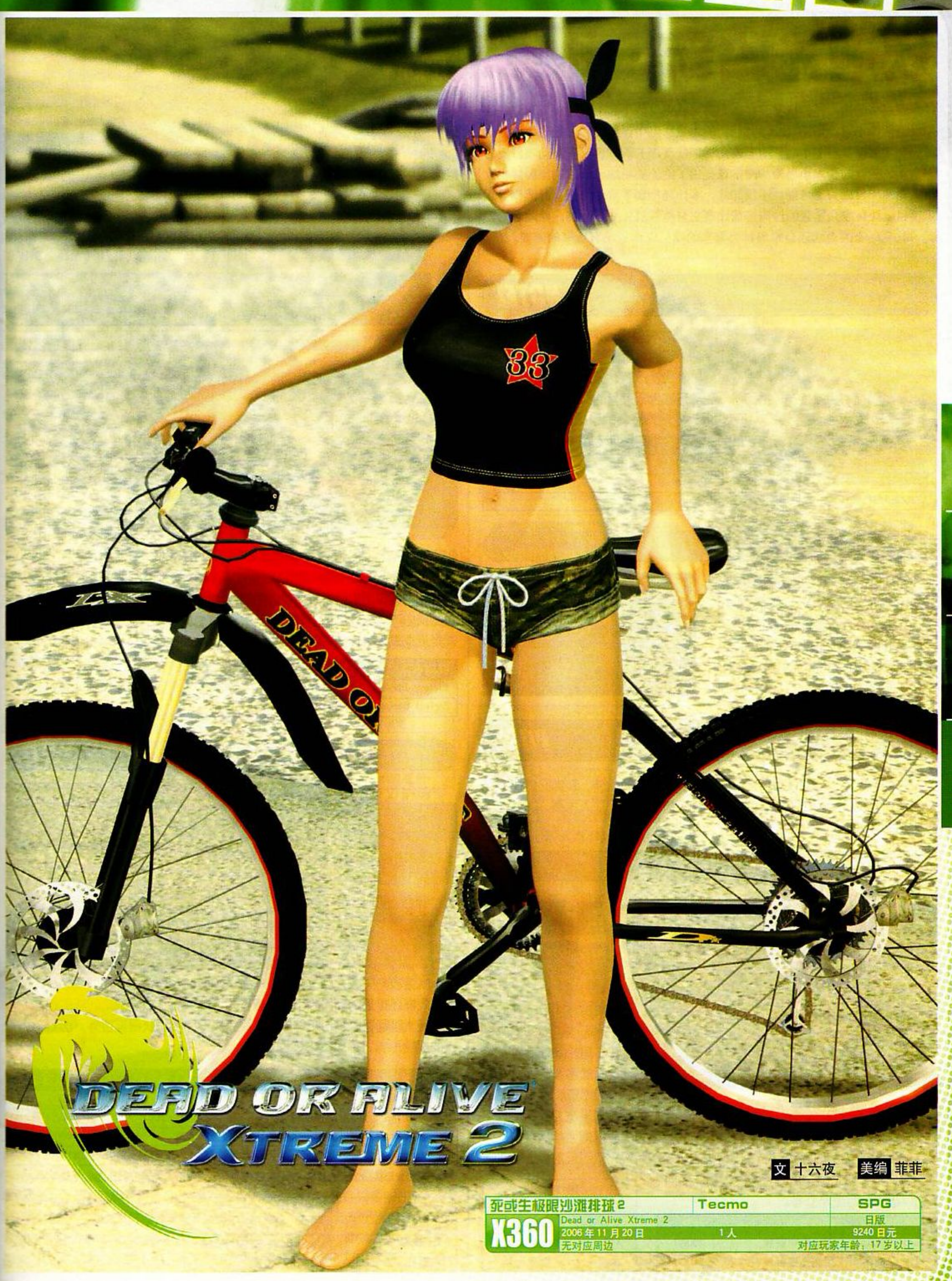
用"虎"式坦克作为纳粹德国陆军的象征，绝对不会有人提出异议。在战场上，它是盟军战士面临的最大麻烦——厚重的装甲难以被普通反坦克武器穿透、强大的火力则令所有对手胆寒。纳粹头号坦克王牌魏特曼亲手炮制的那场凭借一辆虎式坦克歼灭盟军二十五辆战车的神话般的战斗已经成为世界各国陆军学校的必修战例，"虎式坦克恐惧症"在当时在盟军士兵中更是成为普遍存在的心理顽疾。其实，虎式坦克并不是十分完美，对于它的宣传或多或少存在着夸张的成分。傲视群雄的主炮火力和厚重装甲的光芒掩盖了行动能力不足的事实，并非所有的坦克手都能像王牌那样驾驭自己的坐骑，如果不配合步兵和轻型坦克，虎式坦克根本无法面对来自敌人的机动武装。



CHAPTER 14 CHAMBOIS

起始点
敌人位置
任务点
结束点

NORTHERN FRONT
CHURCH
SOUTHERN FRONT


DEAD OR ALIVE
XTREME 2
文 十六夜 美编 菲菲
死或生极限沙滩排球 2
Tecmo
SPG
X360
Dead or Alive Xtreme 2
日版
2006 年 11 月 20 日
1 人
9240 日元
无对应周边
对应玩家年龄：17 岁以上

欢迎光临新·扎克岛!

游戏与前作一样，玩家要在名为新·扎克岛的小岛上度过14天惬意的假期。与前作不同，借助"伟大的贤者"的力量从海中浮起的新·扎克岛被分成了一个主岛以及若干小岛。地型改变后，使得岛上的景色以及运动项目更为丰富了，独立的沙滩小岛为沙滩排球提供了绝佳的场地，舒缓的海岸线也让水上竞速项目成为了可能。不仅如此，本作还增加了水上滑道、海滩旗等娱乐项目，让玩家在紧张的沙滩排球比赛之余能够放松一下心情。除此之外，新·扎克岛上的商店还会推出种类繁多的商品以满足所有玩家的需要。

宾馆 HOTEL

当第一次来到新·扎克岛时，会让玩家在3种风格的宾馆中挑选其一作为自己今后14天休息的场所。游戏中每天结束的时候玩家都会自动返回宾馆，在这里不仅可以收发礼物、查看收藏品以及更换泳装、装饰品，还能够前往赌场试试手气。选择宾馆风格的不同会对玩家与岛上其他女孩的好感度产生少许影响，大家可以结合下表针对想要重点培养感情的目标进行选择。

宾馆名	好感度上升角色
GEMSTONE SUITE	海伦娜、克里斯蒂、莉萨
SEABREEZE COTTAGE	瞳、蒂娜、心
MOONLIHGT REEF	霞、铃音、丽凤

赌场

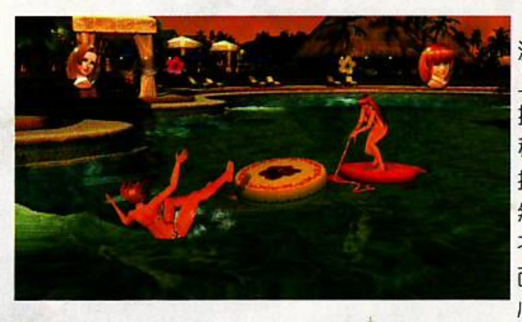
与前作相同，游戏中的赌场依然分为轮盘赌(ルーレット)、21点(ブラックジャック)、梭哈(ポーカー)以及老虎机4种。其中利用BUG，玩家能够在克里斯蒂的主题老虎机(POISON DANCER)上快速挣钱。



泳池 POOL

泳池除了用于玩家休息(耗费一次行动)以及更换泳装、装饰品外还能够进行迷你游戏。与前作不同，游戏中增加了拔河赛以及顶人大赛，加上前作就出现的泳池跳方块一共有3种。

拔河赛 TUG-OF-WAR



比赛的双方站在漂浮于游泳池的浮板上，目标就是让对手掉落泳池。取胜有两种方法，其一就是直接将对手拉下浮板。然而由于所站的位置不是在陆地而是在水面的浮板，因此受重心的影响浮板会在角色发力拉绳子时向一侧偏，而第二种取胜的方法就是在对手发力时不与其硬碰硬，而是故意往前放绳子，这样就会令对方因为失去平衡而掉落水中。另外，双方在发力的时候有可能会出现失去平衡的状况，这时玩家需要快速连按A键，才能调整身体重心，恢复平衡。使对手落水3次的一方便是胜者。

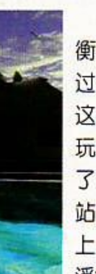


奖励名称	获得方法	奖励
Victory Bonus	在比赛中获胜	20000
Perfect Bonus	整场比赛都没有落水	30000



操作说明	
左摇杆←	拉绳子
左摇杆→	放绳子
A键	恢复平衡
右摇杆	调整视角

顶人大赛 Butt Battle



同样是强调平衡性的小游戏，不过与拔河赛相比，这次在战略性上对玩家的要求更高了。比赛时双方会站在同一块浮板上，只要将对手从浮板上拱下水3次就能够获胜。虽然看似简单但实际上很讲技巧：首先是要保持自己的平衡，浮板很容易因为两人的动作而变得不稳定；其次是因为空间小，玩家无法安全地调整平衡。比赛中玩家先利用轻攻击进行干扰对手，当对手出现明显的重心不稳或攻击(尤其是重攻击)落空时，就是玩家真正进攻的时候了。

操作说明	
左摇杆→	轻攻击
左摇杆←→	重攻击
左摇杆←	闪躲
左摇杆↑/↓	侧移
右摇杆	调整视角

奖励名称	获得方法	奖励
Victory Bonus	在比赛中获胜	20000
Perfect Bonus	整场比赛都没有落水	30000

泳池跳方块 Pool Hopping



前作仅有的迷你游戏，而在本作中不仅得以保留更是对游戏的规则进行了一定程度的调整。目的虽然还是踩着浮板到达对岸，但因为是比赛，所以如果中途落水就会被判失败，且机会只有一次(不像前作失败多少次都无所谓)。按键方式同样还是采用轻按为小跳，重按为大跳，小跳只能移动到前面相邻的浮板，而大跳则可以越过相邻浮板。除了赢得比赛后获得奖金外，比赛中还有其他奖励形式，具体参看下表。

奖励名称	获得方式	单人赛奖励	组队赛奖励
Finish Bonus	在比赛中获胜	5000	10000
Timing Bonus	配合角色动作按键	100or200	500or1000
Color Bonus	根据脚下浮板颜色按相应键	200	1000
Speed Bonus	比规定时间提前完成比赛*	每提前0.1秒加100	

*游戏中第1天至第7天赛程为短程，第8天之后为全程。短程比赛规定时间为15秒，全程为24秒。

操作说明	
左摇杆←	拉绳子
A/B/X/Y键	轻按为小跳，重按为大跳
右摇杆	调整视角

其他迷你游戏

水上滑道 Water Slide

在海滩上最吸引人的当属刺激惊险的水上滑道。玩家坐在游泳圈上从位于最上方的出发点出发，历经各种角度夸张的弯道以及令人窒息的大回环，快速到达终点。虽然是以竞速为目的，但一味地加速并不是取胜之道。由于是借助重力在水上滑行，因此无法借助摩擦力来控制身体运动的方向，玩家如果不能提前开始转弯，就很有可能因为滑到赛道边缘而减慢速度，甚至是滑出赛道导致失败。游戏中角色根据能力不同分为速度型(蒂娜、克里斯蒂、海伦娜、莉萨)、弯道型(霞、铃音、心)以及平衡型(瞳、丽凤)。

奖励名称	获得方法	奖励
Acceleration Bonus	保持加速状态	10
Finish Bonus	到达终点	30000
Speed Bonus	比规定时间提前到达终点	每0.01秒奖励100



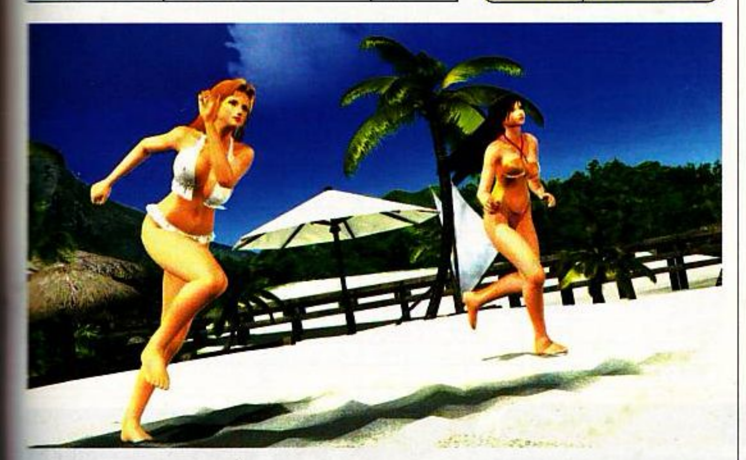
操作说明	
左摇杆↑	加速
左摇杆↓	减速
左摇杆←/→	控制方向

海滩旗 Beach Flags

比赛开始前双方要面朝反方向并趴下，当听到起跑的信号后要迅速起身并向旗子快步跑过去，先拿到旗子的一方就算获胜。相对于其他迷你游戏海滩旗的奖励分数是最好拿的，但需要注意的是起跑时不要抢跑。由于并不涉及到平衡、节奏等因素，因此只要在起跑阶段不明显落后便都有胜机。奔跑的速度取决于玩家按A键的频率，建议大家将手柄放在腿上用食指猛点，这样基本上就没问题了。在赛程最后阶段，玩家可以按B键令角色跃起抢旗，不过跃起早了会空手摔在沙滩上，而晚了则有可能被对手抢先拿到。

奖励名称	获得方法	奖励
Victory Bonus	在比赛中获胜	20000
Start Bonus	与比赛发令同时起跑	5000
Jump Bonus	成功跃起抢旗	5000

操作说明	
A键	连按为奔跑
B键	飞跃
右摇杆	调整视角



水上摩托车竞速 Marine Race

对于本作来说，水上摩托车竞速是最重要也是最值得花费大把时间在上面的迷你游戏了。游戏中玩家最多可以和3名对手驾驶水上摩托竞速，按照规定赛道跑完全程的就算获胜。水上摩托的操作方式并不复杂，只要按住油门(A键)就会前进，而LT和RT键则用来调整行进方向。类似摩托车的操作，玩家需要靠向一侧倾斜身体才能够相应改变水上摩托的运动方向，而在转弯的时如果速度过大或入弯的角度太小，都会被甩到赛道边缘甚至是冲出赛道。



奖励名称	获得方法	奖励
Rank Bonus	第1名	浮球通过奖励×8+50000
	第2名	浮球通过奖励×4+30000
	第3名	浮球通过奖励×2+10000
	第4名	浮球通过奖励×0.5
Course Bonus	通过起始点	10000
	浮球通过奖励(普通方式)	100
	浮球通过奖励(特殊方式)	150
Stunt Bonus	高台跳(普通方式)	500
	高台跳(特殊方式)	1000
	高台跳(通过浮球标记)	1000
	侧翻(普通方式)	2000
	侧翻(通过浮球标记)	3000
	后翻(普通方式)	1000
	后翻(通过浮球标记)	2000
Appeal Bonus	在行进过程中按×键	100

操作说明	
左摇杆	控制水上摩托
右摇杆	调整视角
A键	油门
B键	向后看
X键	动作键
LT键	左侧移
RT键	右侧移
RB键	喷射



界标

游戏中玩家的比赛路线都是固定的，而界定这些路线的就是飘浮在水面上的那些金色浮球。基本上玩家在比赛之中只要注意在海面均匀排布的金色浮球的走势，就能清楚自己的行进方向。有时可能玩家会因为在高速状态下转弯或是借助跳台跃起而偏离赛道，屏幕会提示玩家尽快回到赛道，而如果玩家在5秒钟之内还没能返回，系统就会判定玩家出局，奖金什么的自然也就没有玩家的份了。需要注意的是，当玩家处于出界状态的时候，之前如果还保存有喷射槽，那么就会在每经过1秒的时候消减1格，因此要想取得好成绩就一定不能出界。



喷射与浮球

比赛中玩家除了老老实实按照规定路线跑完全程之外，还可以通过按RB键发动喷射，使水上摩托在一定时间内的速度达到最大，从而超过对手反败为胜。根据水上摩托的不同，初期玩家可以使用的喷射次数也不相同。虽然同为喷射，不过本作并不能像某赛车游戏一样通过甩尾等方式恢复喷射槽(正确地说，比赛中也不能甩尾……)，惟一能够恢复喷射槽的方式就是连续7次按照路标所指示的路线前进。在赛道上，会有绿色以及红色的浮球给玩家指示特殊的行进路线，只要按照指示通过浮球，就能增加一个标记(屏幕左下方)，当凑齐全部7个标记后就会恢复玩家水上摩托的一个喷射槽。需要注意的是，必须要连续按照路标通过赛道才可以，而且如果当玩家的水上摩托喷射槽为MAX状态时，标记只能获得6个，除非玩家用掉一个喷射槽，否则都不会再增加。

额外分数

游戏中，不同的赛道、参赛选手的数量以及玩家的名次都决定了最终比赛的奖金数额，但除此之外，玩家还可以通过在驾驶过程中做出各种高难度动作来获得额外的奖励。普通情况下，玩家只需要利用左摇杆和X键的配合就能够做出各种动作，而有些赛道还建有斜坡型的起跳台，借助起跳台玩家能够驾驶水上摩托高高跃起，从而获得更多时间做花式动作。不过需要注意的是，由于赛道普遍都不宽，因此如果飞得太远就会很容易飞出界，从而导致失去比赛资格。

友好度

与前作相同，游戏中玩家与其他角色之间也存在好感度。每名角色初期都有固定的好感度值，这一数值的高低是跟两者间剧情关系相关的(比如设定中蒂娜与莉莎是同学兼好友，因此初期好感度就会很高；霞与绫音因为家族等关系好感度会很低)，相信这些都不会难倒《DOA》的FANS。不过在游戏中，通过赢得比赛以及馈赠礼物(具体请参看下表)，就能使原本的好感度获得改变。不过需要注意的是，只有玩家赠送对方喜欢的东西才能提升好感度，如果送的正是对方恶心的东西，那么以后再见到她，在玩家面前的就只会是一张臭脸。另外，如果玩家在有同伴的情况下还去邀请别人，那么无论是成功还是失败，同伴的好感度都会大幅度下降，想“变心”的玩家可要考虑清楚哦。



ZACK OF ALL TRADES

注：◎为最喜欢，××为最不喜欢

名称	价格	铃音	海伦娜	霞	克里斯蒂	心	蒂娜	瞳	莉萨	丽凤
アイスカフェオレ	2600	××	—	◎	—	△	—	—	—	—
アイスコーヒー	2000	—	—	—	○	×	◎	—	—	—
アイスティー	2000	—	—	○	—	—	××	△	—	—
青い风铃	3400	—	—	◎	—	—	—	—	—	—
青いラジコン飞行机	24800	—	—	—	—	—	○	○	—	—
赤い风ぐるま	2500	—	—	◎	—	—	—	◎	—	—
赤いじょうろ	5000	—	—	—	—	◎	—	○	—	—
赤い风铃	3800	—	—	—	—	—	—	—	—	—
杏仁豆腐	3800	—	—	—	—	△	××	—	—	◎
あんみつ	4500	○	—	—	—	◎	—	—	—	—
いちご	4200	—	—	◎	—	△	△	○	—	—
莓のミルフィーユ	4900	×	—	◎	—	△	△	○	—	—
XBOX	19800	○	—	△	○	—	◎	○	○	◎
XBOX360	39800	◎	—	△	△	◎	—	○	—	—
エレキギター	50000	—	—	—	△	—	—	—	—	—
お绘かきセット	18000	—	—	◎	—	○	—	—	—	—
オカリナ	22000	△	—	—	—	—	—	—	—	—
おしゃれなバスケット	14000	△	—	—	—	—	—	◎	—	—
お寿司	23000	△	—	◎	—	◎	—	—	—	—
オペラグラス	26000	—	◎	—	—	—	—	××	—	—
オレンジジュース	2300	—	—	—	—	○	△	◎	—	△
オレンジのじょうろ	6000	—	—	—	—	○	—	—	—	—
乐谱集	5000	—	—	—	—	◎	—	○	—	—
かすみちゃんコイン	30000	—	—	◎	—	—	◎	○	—	—
かすみちゃんブルー	29800	—	—	◎	—	—	◎	—	—	—
カニ	9800	—	—	—	—	—	◎	○	—	—
观叶植物	7500	—	—	—	—	◎	—	—	—	—
黄色い风铃	3600	—	—	—	—	◎	—	—	—	○
黄色いラジコン飞行机	22800	—	—	—	—	—	—	◎	—	××
キャベツ	3500	××	—	—	—	××	△	◎	—	◎
金のトランペット	63000	—	△	—	△	△	—	○	—	◎
银のトランペット	52000	—	△	—	○	—	—	—	—	◎
孔雀の扇子	5200	◎	—	××	△	—	—	—	—	◎
クリームソーダ	2500	—	—	—	—	—	××	○	—	—
黒のラジコンカー	19500	—	—	—	◎	—	—	—	—	—
鼓	29000	—	—	—	—	◎	—	—	—	—
ココナッツジュース	2700	—	—	—	△	◎	××	—	—	××
茶道セット	14000	◎	—	—	—	◎	—	—	—	—
ザッハトルテ	4900	○	—	××	○	××	×	◎	—	—
白いじょうろ	7000	—	—	◎	—	—	—	◎	—	—
新闻	1800	—	—	◎	—	—	—	—	—	—
スイカ	3500	○	—	—	—	◎	××	—	—	—
水晶	50000	◎	△	—	—	◎	—	—	—	—
ソフトクリーム	3500	◎	—	—	—	△	○	◎	—	◎
空色のラジコンカー	16000	—	—	—	—	—	◎	—	—	—
ダーツ	30000	×	—	—	◎	—	○	○	—	—
大河小说《青い小鸟》	50000	×	—	◎	—	○	—	—	—	—
大河小说《宇宙の架け桥》	50000	△	—	—	—	—	—	—	△	—
大河小说《辉きの海》	50000	—	—	—	—	—	—	○	◎	—
大河小说《无限の宇宙》	50000	—	—	—	—	◎	—	—	—	◎
大河小说《无限の银河》	50000	—	—	—	—	—	○	—	×	—
ダンベル	12500	—	—	—	—	—	—	○	—	◎
チーズケーキ	5800	—	△	—	◎	—	△	—	—	—
チェリーパイ	4500	○	—	△	—	××	△	○	◎	—
中国茶セット	15000	—	—	△	—	—	—	◎	—	◎
チョコレート	6800	××	—	×	◎	—	◎	◎	—	—
ティーセット	22000	—	◎	—	—	××	—	◎	—	—
てさげのバスケット	22000	—	—	—	◎	××	—	—	—	○
传说のスカラベ	30000	△	—	◎	—	—	—	—	—	—
天体望远镜	37000	—	—	◎	—	—	—	—	—	—
トースター	15000	—	—	—	—	—	—	◎	—	—
ドーナツ	3800	×	—	—	—	—	○	△	○	—
トマト	3500	—	—	—	◎	△	—	—	—	—
トマトジュース	2800	—	—	—	◎	—	—	××	—	△
トロピカルジュース	3000	×	—	—	△	—	××	××	◎	—
虹色のフライングディスク	4600	△	—	×	—	—	—	—	—	◎
布制のバッグ	27000	—	—	—	—	—	—	◎	—	××
ノートパソコン	45000	—	△	—	△	◎	—	—	◎	—
ハーブ	48000	—	—	—	—	△	—	—	—	—
ハーモニカ	36000	—	—	—	—	×	—	—	—	△
バイオリン	72500	—	○	—	—	—	—	◎	—	—
パイナップル	3500	○	—	××	—	—	○	—	—	—
バナナ	3000	△	—	—	—	—	◎	—	—	—
ピザ	4500	—	—	—	—	○	◎	○	—	—
百科事典	50000	—	—	◎	—	—	—	—	◎	—
ピンクの风ぐるま	2800	—	—	—	—	◎	—	—	—	—
ピンクのバッグ	20000	—	—	××	—	—	—	—	—	—
ぶどう	3600	△	—	—	—	—	×	△	—	—
フライドチキン	3000	—	—	—	—	◎	◎	○	—	—
フライドポテト	2500	—	—	—	—	—	◎	××	—	◎
ブラマンジェ	5900	—	◎	—	××	—	○	××	—	—
フリルな日伞	38000	△	◎	—	—	—	—	—	—	—
古い时计	35000	×	—	—	—	—	—	○	—	—
プロトタイプXBOX	34800	△	◎	—	○	—	△	—	—	—
マイク	11000	—	—	—	—	—	◎	—	—	—
マロングラッセ	5500	◎	—	—	—	—	△	—	—	—
みかん	3000	○	—	—	—	◎	△	◎	—	—
水色のフライングディスク	4400	—	—	—	—	—	—	×	—	—
紫の风车	2400	◎	—	—	—	—	—	—	—	—
メロン	4500	—	—	—	—	—	××	△	○	—
もも	4200	—	—	△	—	△	—	—	—	◎
夕日のフライングディスク	4300	—	—	◎	—	—	—	—	—	—
四叶のクローバー	2500	×	—	◎	—	—	—	×	—	—
ランタンランプ	26000	—	—	—	××	—	○	—	—	◎
リコーダー	19800	—	××	—	—	○	—	—	—	—
リリカルな诗集	6500	××	—	—	—	—	—	◎	—	—
りんご	3000	○	—	—	—	—	△	—	—	—
レモネード	2300	—	—	—	△	××	—	—	—	◎
恋爱小说	2900	—	—	—	—	—	—	◎	—	—
和风な日伞	48000	△	—	—	—	◎	—	—	—	—

角色间相性

角色名	霞	瞳	丽凤	克里斯蒂	心	海伦娜	蒂娜	莉萨	铃音
霞	—	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪♪	♪♪♪	♪♪♪♪	♪♪	♪♪♪♪	♪
瞳	♪♪♪♪	—	♪♪♪♪	♪♪	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪
丽凤	♪♪♪♪	♪♪♪♪	—	♪♪	♪♪♪	♪♪♪♪	♪	♪♪♪♪	♪♪
克里斯蒂	♪♪♪	♪♪♪	♪♪♪♪	—	♪♪	♪	♪♪	♪♪♪	♪♪♪
心	♪♪♪♪	♪♪♪	♪♪♪	♪♪	—	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪♪
海伦娜	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪	♪♪♪♪	—	♪♪	♪♪♪♪	♪
蒂娜	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪	♪♪	♪♪♪	♪♪	—	♪♪♪♪♪	♪♪
莉萨	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪♪♪	♪♪	♪♪♪♪	♪♪♪♪	♪♪♪♪♪	—	♪♪♪♪
铃音	♪♪♪	♪♪♪	♪♪♪	♪♪	♪♪	♪	♪♪	♪♪♪♪	—



注：音符越多好感度越高。

沙滩排球 Beach Volleyball

作为游戏的主要内容，玩家与同伴组队后就能够在沙滩等地寻找对手进行比赛。比赛规则与室内排球一样，不过每场比赛一方只需要获得7分就能够获胜。当然，这7分也是有前提的，那就是领先对手最少2分，也就是说在“7：5”的情况下可以赢得比赛但比分如果是“7：6”加赛就要继续进行，直到满足领先对手最少2分或是率先获得10分。沙滩排球除了作为玩家稳定的资金来源之外，另一个作用就是提升同伴的好感度。

发球

游戏中发球分为普通发球、后手发球以及跳起发球3种，使用方向键与A键的配合先将球高高抛起，在球下落过程中看准时机再次按A键就能够将球打到对方的场地。其中后手发球最为简单和稳妥，但对于对手毫无威胁可言，等于是浪费了先手的机会；普通发球具有一定的速度和力道，对手接球后需要进行调整才能够反击，但同样不具什么威胁性；跳起发球无论速度还是力度都是最优秀的，比较容易直接得分，但除了不太容易掌握击球时机外，跳起发球后，角色会有较长的硬直时间，如果对手的接球质量很高，很容易被快速反击。

普通发球



发球时不输入方向。具有一定的进攻性且发球后角色能够迅速转入防守。能够获得1000的技巧奖励。

后手发球



发球时按住方向键←。虽然没有速度和攻击力但玩家基本不会出现失误而丢分，是初心者的最佳选择。

跳起发球



发球时按住方向键→，最强力的发球方式。击球时机以及按键力度都需要时间适应，而且有可能被对手快速反击。

接球与传球



按B键玩家控制的角色能够在一定范围内接起对手打来的球。游戏为了降低比赛难度，设定为角色能够在一定范围内自动选择接球点，如果按键时接球点过远，角色甚至还会做出鱼跃救球的动作。接球的范围与角色身高成正比，鱼跃救球的距离也是如此。这种辅助设定虽然方便，但弊端很明显，让角色自己选择接球点会影响接下来的传球质量，很难实现快攻，浪费宝贵的反击时机。

利用方向键与B键的配合，玩家还能够通过传球为同伴创造各种进攻机会。与普通排球比赛一样，沙滩排球同样允许一方连续控球3次，而玩家的基本套路也是“接球→传球→进攻”。轻按B键为短传，重按为近网传球，而配合方向键↑↓还可以控制球的方向。

进攻

比赛中最主要的得分手段。在球落下的途中，如果在球处于进攻高度，按方向键↑角色就会高高跳起，在球落下的过程中看准时机按A键，角色就能发动强力的扣杀。虽然扣杀具有很高的球速以及力量，但如果对手提前在球路上进行拦网，那球很可能就被拦回玩家所处半场，这种情况下救球是相当困难的。这种情况下玩家就需要改变进攻方式，击球时利用B键使用吊球。与扣杀不同，吊球虽然速度慢、力度小，但利用弧线能够有效地躲开对方的拦网。

拦网

除了接球外，玩家另一个防守的方式就是跳起拦网。处于防守情况下的玩家位于网前，当球处于进攻高度时只要按方向键→及A键就能够跳起拦网。另外，玩家还按A键时按住不放令角色处于跳起前的准备姿态，之后再根据对手的实际情况决定拦网的时机。不过需要注意的是，拦网虽然能够有效抑制住对方的扣杀进攻，但很容易因为对手的吊球而落空导致失分，因此在使用前一定要注意观察对手的动作。

与同伴合作

游戏中玩家能够通过右摇杆来实现对同伴的站位进行控制。基本的站位原则是玩家与同伴站在对角线上，这样就能基本控制到整个半场。由于相对于玩家来说，电脑控制的同伴并不怎么会根据实际情况选择进攻方式，因此经常出现同伴的扣杀被拦住或是无端使用吊球浪费得分机会的情况。这里建议将同伴调到后场负责接传球，而进攻的任务就由玩家自己完成。

全成就获得表

名称	获得方法	成就
かすみでラブリーな水着をコンプリート	收集齐霞的所有泳装	20
かすみで誰か2人の水着をコンプリート	用霞收集齐任意2人的泳装	20
かすみで誰か4人の水着をコンプリート	用霞收集齐任意4人的泳装	20
かすみで誰か6人の水着をコンプリート	用霞收集齐任意6人的泳装	20
かすみで水着をフルコンプリート	用霞收集齐所有人的泳装	20
あやねでロリータな水着をコンプリート	收集齐铃音的所有泳装	20
あやねで誰か2人の水着をコンプリート	用铃音收集齐任意2人的泳装	20
あやねで誰か4人の水着をコンプリート	用铃音收集齐任意4人的泳装	20
あやねで誰か6人の水着をコンプリート	用铃音收集齐任意6人的泳装	20
あやねで水着をフルコンプリート	用铃音收集齐所有人的泳装	20
ヒトミでフレッシュな水着をコンプリート	收集齐瞳的所有泳装	20
ヒトミで誰か2人の水着をコンプリート	用瞳收集齐任意2人的泳装	20
ヒトミで誰か4人の水着をコンプリート	用瞳收集齐任意4人的泳装	20
ヒトミで誰か6人の水着をコンプリート	用瞳收集齐任意6人的泳装	20
ヒトミで水着をフルコンプリート	用瞳收集齐所有人的泳装	20
レイファンでアイドルな水着をコンプリート	收集齐丽凤的所有泳装	20
レイファンで誰か2人の水着をコンプリート	用丽凤收集齐任意2人的泳装	20
レイファンで誰か4人の水着をコンプリート	用丽凤收集齐任意4人的泳装	20
レイファンで誰か6人の水着をコンプリート	用丽凤收集齐任意6人的泳装	20
レイファンで水着をフルコンプリート	用丽凤收集齐所有人的泳装	20
こころでキュートな水着をコンプリート	收集齐心的所有泳装	20
こころで誰か2人の水着をコンプリート	用心收集齐任意2人的泳装	20
こころで誰か4人の水着をコンプリート	用心收集齐任意4人的泳装	20
こころで誰か6人の水着をコンプリート	用心收集齐任意6人的泳装	20
こころで水着をフルコンプリート	用心收集齐所有人的泳装	20
エレナでセレブな水着をコンプリート	收集齐海伦娜的所有泳装	20
エレナで誰か2人の水着をコンプリート	用海伦娜收集齐任意2人的泳装	20
エレナで誰か4人の水着をコンプリート	用海伦娜收集齐任意4人的泳装	20
エレナで誰か6人の水着をコンプリート	用海伦娜收集齐任意6人的泳装	20
エレナで水着をフルコンプリート	用海伦娜收集齐所有人的泳装	20
クリスティでワイルドな水着をコンプリート	收集齐克里斯蒂的所有泳装	20
クリスティで誰か2人の水着をコンプリート	用克里斯蒂收集齐任意2人的泳装	20
クリスティで誰か4人の水着をコンプリート	用克里斯蒂收集齐任意4人的泳装	20
クリスティで誰か6人の水着をコンプリート	用克里斯蒂收集齐任意6人的泳装	20
クリスティで水着をフルコンプリート	用克里斯蒂收集齐所有人的泳装	20
ティナでダイナマイトな水着をコンプリート	收集齐蒂娜的所有泳装	20
ティナで誰か2人の水着をコンプリート	用蒂娜收集齐任意2人的泳装	20
ティナで誰か4人の水着をコンプリート	用蒂娜收集齐任意4人的泳装	20
ティナで誰か6人の水着をコンプリート	用蒂娜收集齐任意6人的泳装	20
ティナで水着をフルコンプリート	用蒂娜收集齐所有人的泳装	20
リサでトロピカルな水着をコンプリート	收集齐莉萨的所有泳装	20
リサで誰か2人の水着をコンプリート	用莉萨收集齐任意2人的泳装	20
リサで誰か4人の水着をコンプリート	用莉萨收集齐任意4人的泳装	20
リサで誰か6人の水着をコンプリート	用莉萨收集齐任意6人的泳装	20
リサで水着をフルコンプリート	用莉萨收集齐所有人的泳装	20
秘密の实绩	收集齐游戏中所有的道具	100





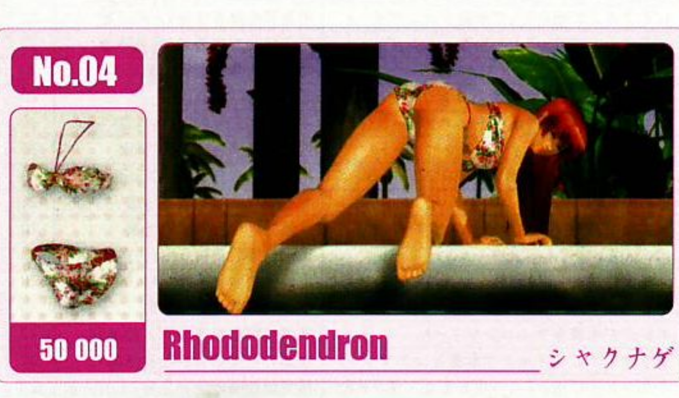
No.01 — 35 000 — **Hydrangea** あじさい



No.02 — 35 000 — **Marguerite** マーガレット



No.03 — 35 000 — **Pansy** パンジー



No.04 — 50 000 — **Rhododendron** シャクナゲ



No.05 — 50 000 — **Wisteria** ふじ



No.06 — 50 000 — **Magnolia** もくれん



No.07 — 95 000 — **Olive** オリーブ

No.08



95 000

Hyacinth ヒアシンス

No.09



95 000

Tulip チューリップ

No.10



95 000

Lily ゆり

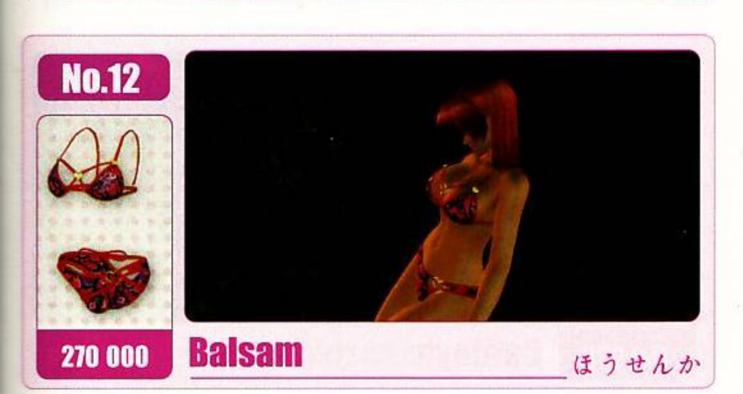
No.11



270 000

Geranium ゼラニウム

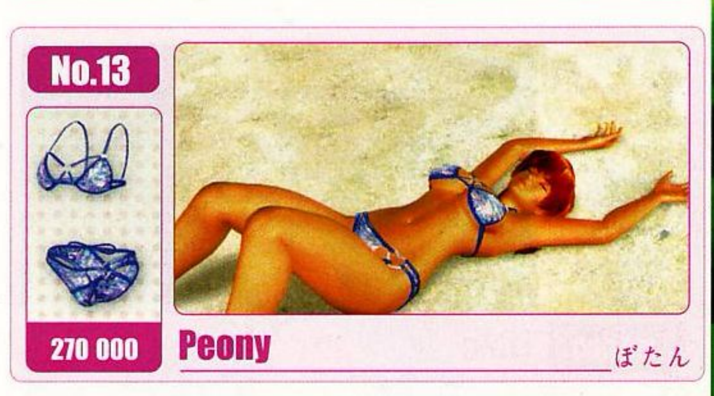
No.12



270 000

Balsam ほうせんか

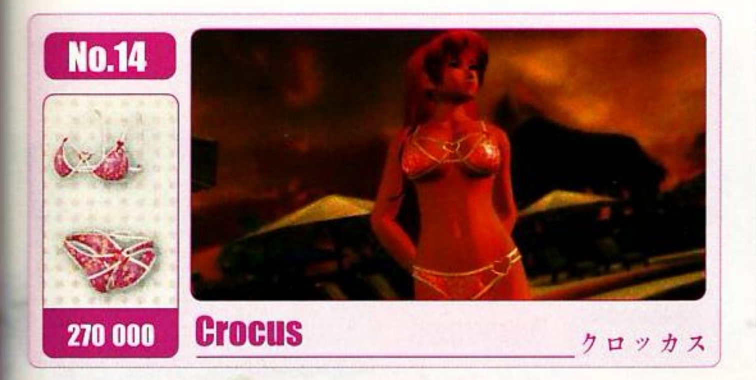
No.13



270 000

Peony ぼたん

No.14



270 000

Crocus クロッカス

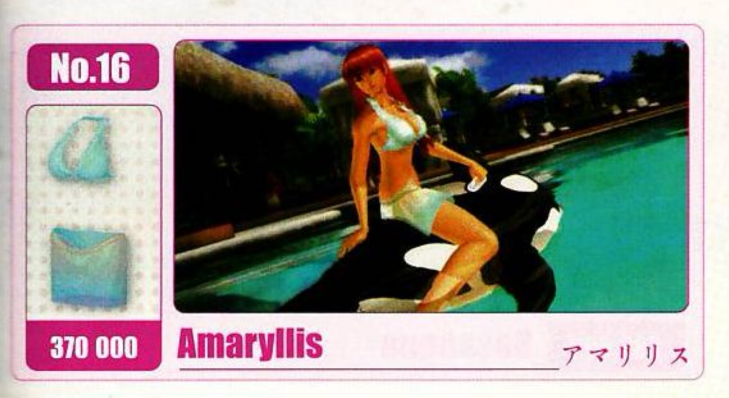
No.15



370 000

Cyclamen シクラメン

No.16



370 000

Amaryllis アマリリス

No.17



370 000

Daisy ひなぎく

No.18



550 000 **Violet** すみれ

No.19

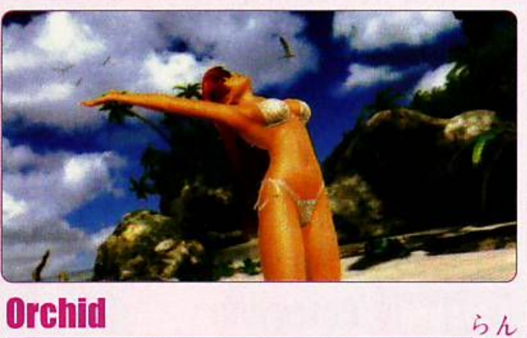




550 000 **Sunflower** ヒマワリ

No.20





550 000 **Orchid** らん

No.21





550 000 **Lavender** ラベンダー

No.22



750 000 **Lilac** ライラック

No.23



750 000 **Cattieya** カトレア

No.24

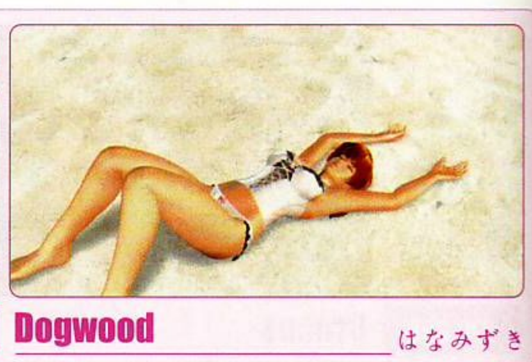




750 000 **Acacia** アカシア

No.25





750 000 **Dogwood** はなみずき

No.26

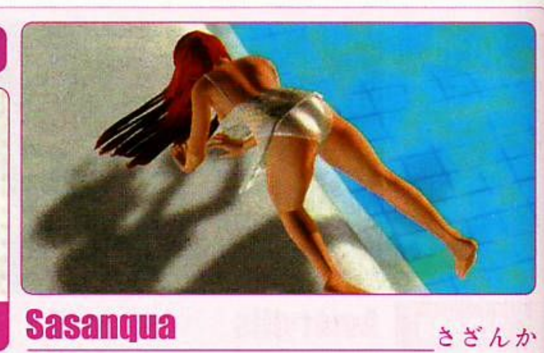




880 000 **Pink** なでしこ

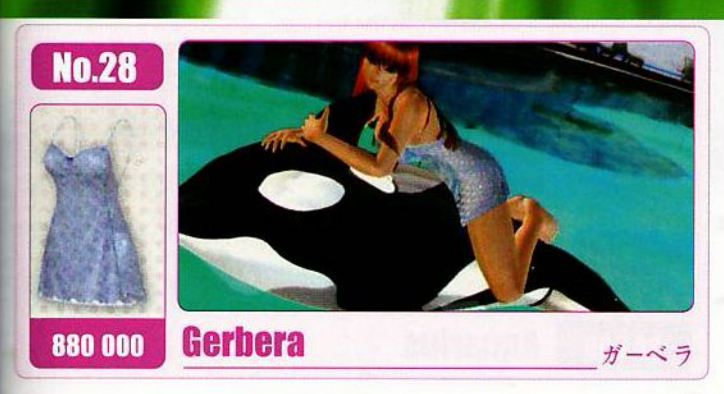
No.27





880 000 **Sasanqua** さざんか

No.28



880 000 **Gerbera** ガーベラ

No.29



880 000 **Anemone** アネモネ

No.30



880 000 **Gardenia** ガーデニア

No.31



1 000 000 **Danelion** たんぽぽ

No.32

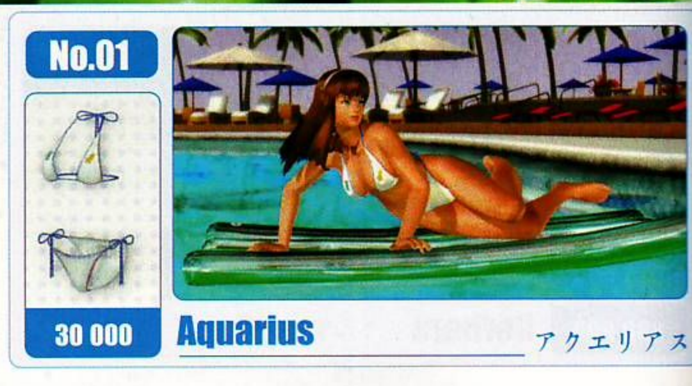
1 000 000 **Cherry Blossom** さくら

Character File #02



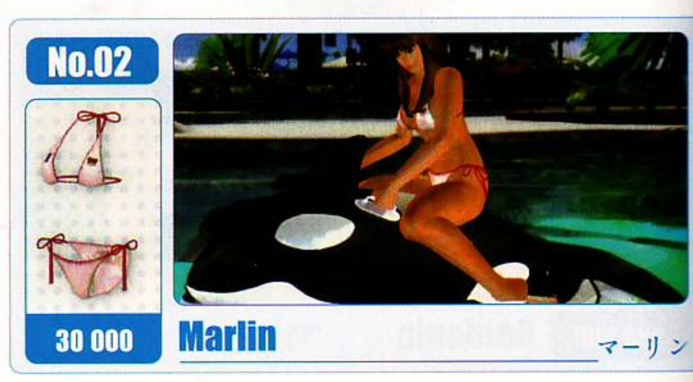
国籍：德国
身高／体重：160cm／49kg
三围：B90 W58 H85
血型：O型
生日：5月25日
年龄：18岁
爱好：烹饪
喜欢的食物：萨克大蛋糕
喜欢的颜色：天蓝色

No.01



30 000 **Aquarius** アクエリアス

No.02



30 000 **Marlin** マーリン

No.03



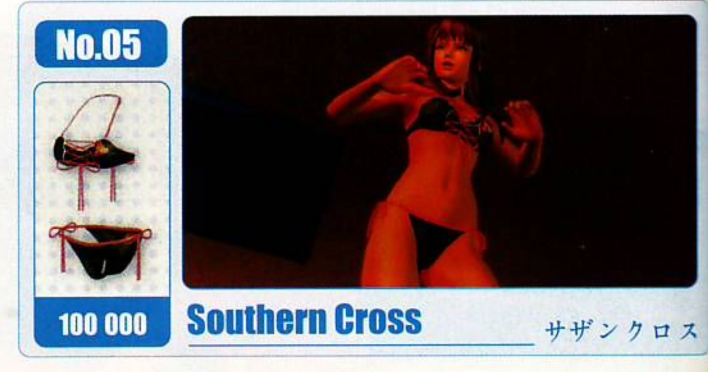
30 000 **Puppy** パピー

No.04



100 000 **Aries** アリエス

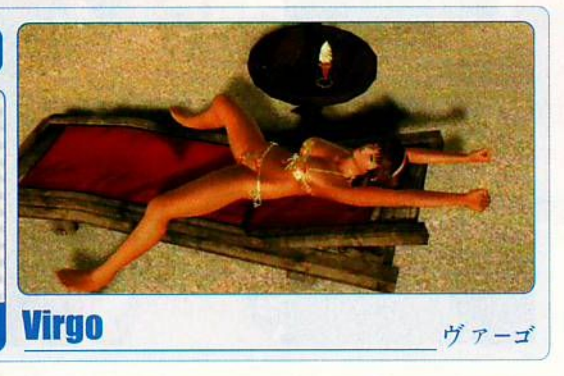
No.05



100 000 **Southern Cross** サザンクロス

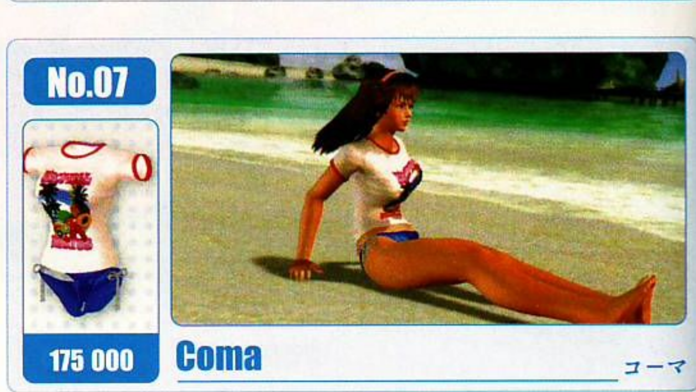
No.06





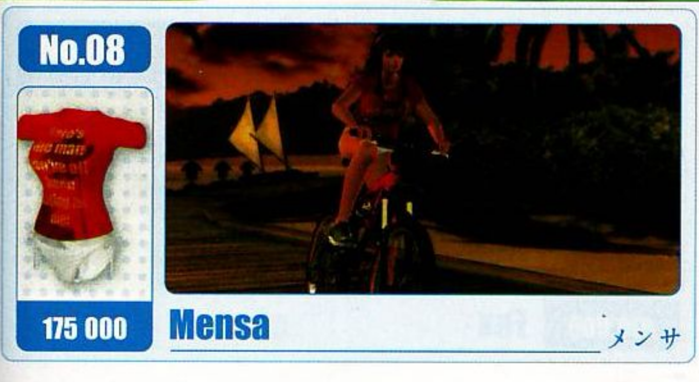
100 000 **Virgo** ヴァーゴ

No.07



175 000 **Coma** コーマ

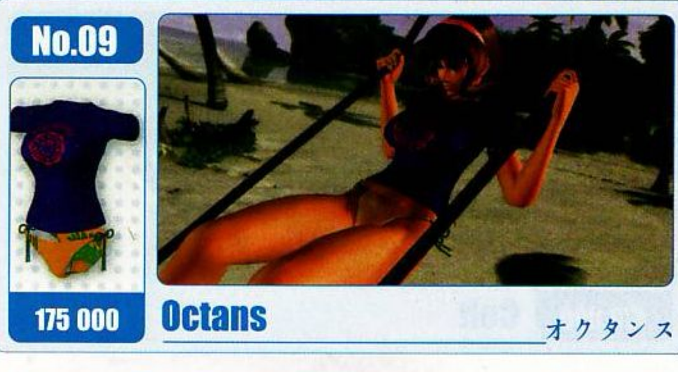




No.08

175 000

Mensa メンサ



No.09

175 000

Octans オクタンス



No.10

175 000

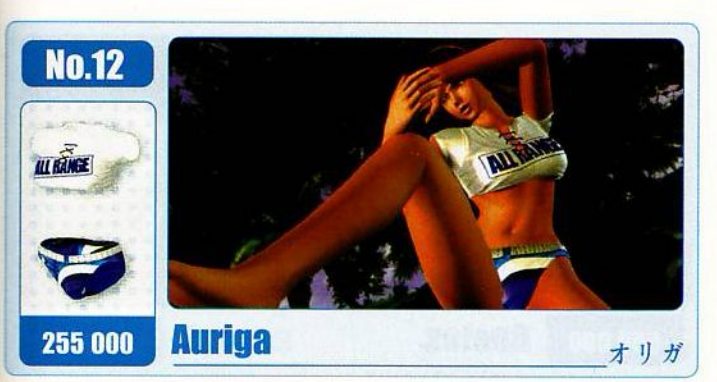
Antlia アントリア



No.11

255 000

Lupus ループス



No.12

255 000

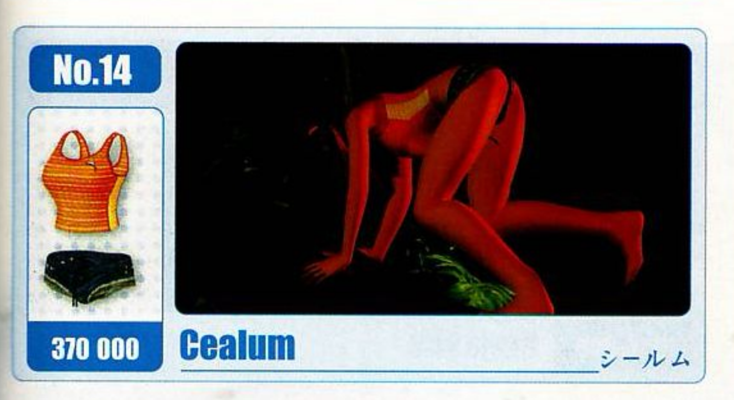
Auriga オリガ



No.13

255 000

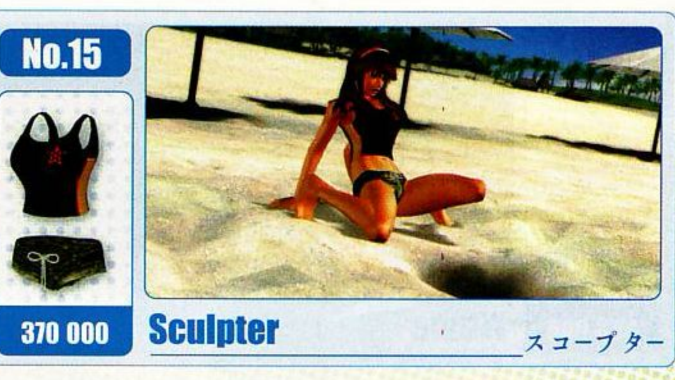
Ara エイラ



No.14

370 000

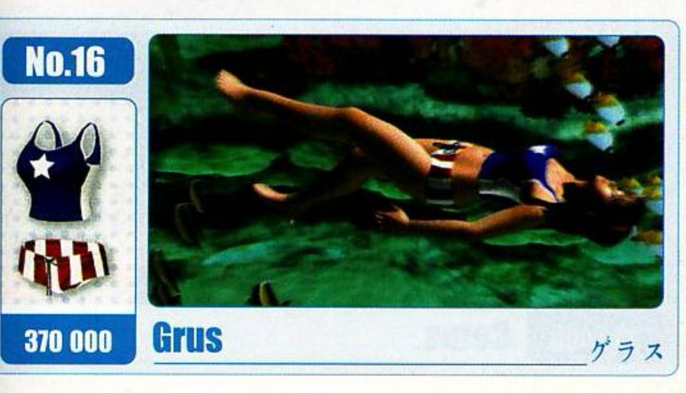
Cealum シールム



No.15

370 000

Sculpter スコープター



No.16

370 000

Grus グラス

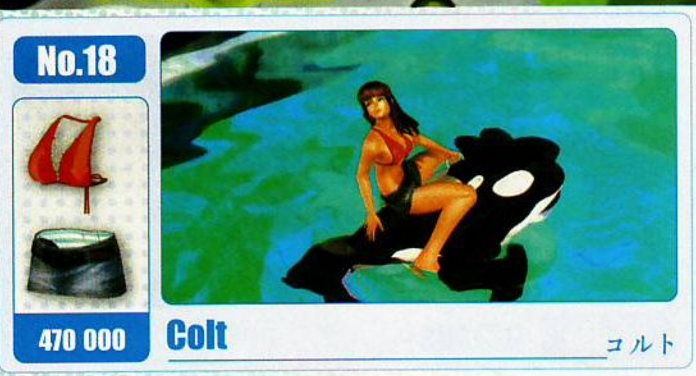


No.17

470 000

Scorpion スコーピオン

No.18



470 000 **Colt** コルト

No.19



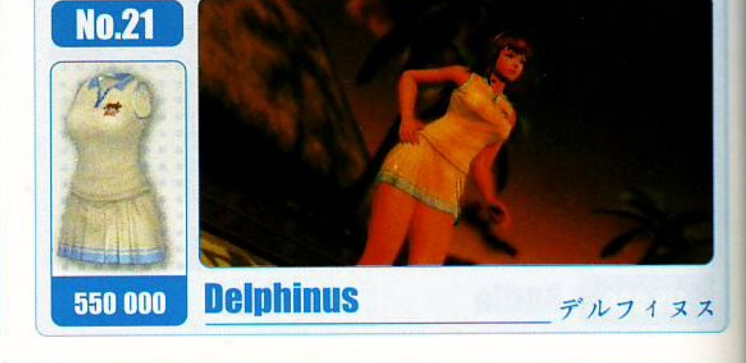
470 000 **Fox** フォックス

No.20



550 000 **Crux** クラックス

No.21



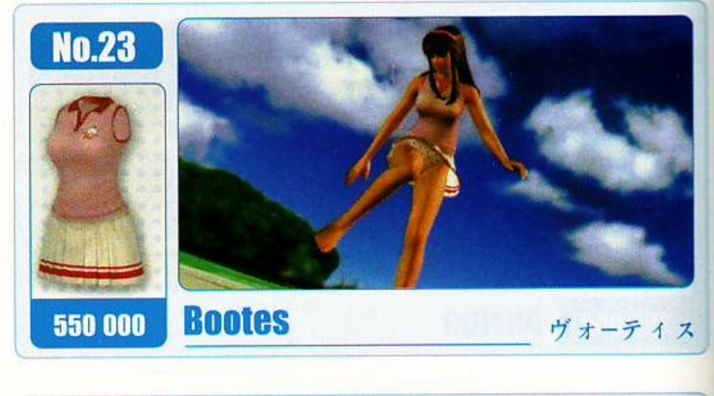
550 000 **Delphinus** デルフィヌス

No.22



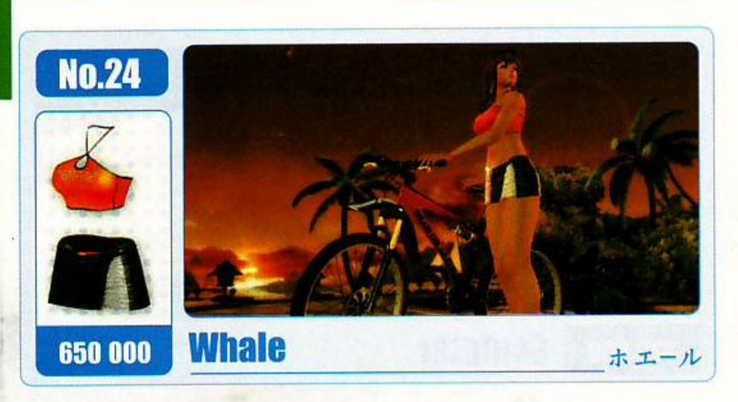
550 000 **Indus** インダス

No.23



550 000 **Bootes** ヴォーティス

No.24



650 000 **Whale** ホエール

No.25



650 000 **Pegasus** ペガサス

No.26



650 000 **Cancri** キャンサー

No.27



780 000 **Cetus** シーテス

No.28



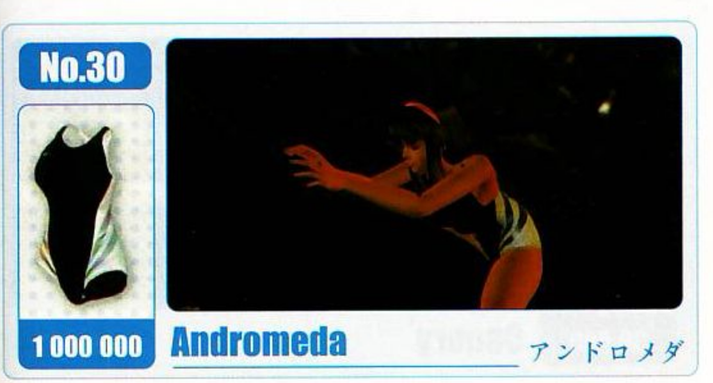


780 000 **Lacerta** ラサータ



No.29

780 000 **Apus** エイプス



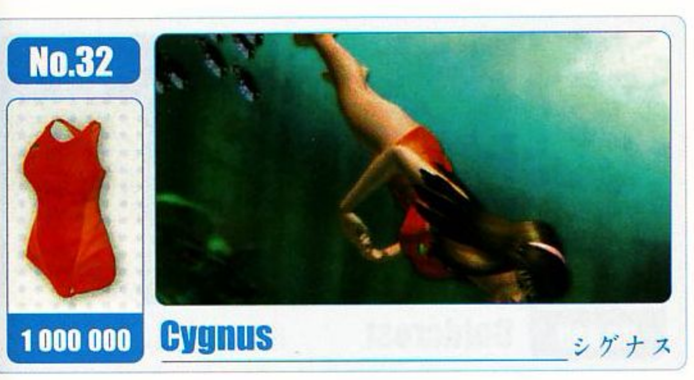
No.30

1 000 000 **Andromeda** アンドロメダ



No.31

1 000 000 **Meteor** メテオ



No.32

1 000 000 **Cygnus** シグナス



No.33

1 000 000 **Corona** コロナ

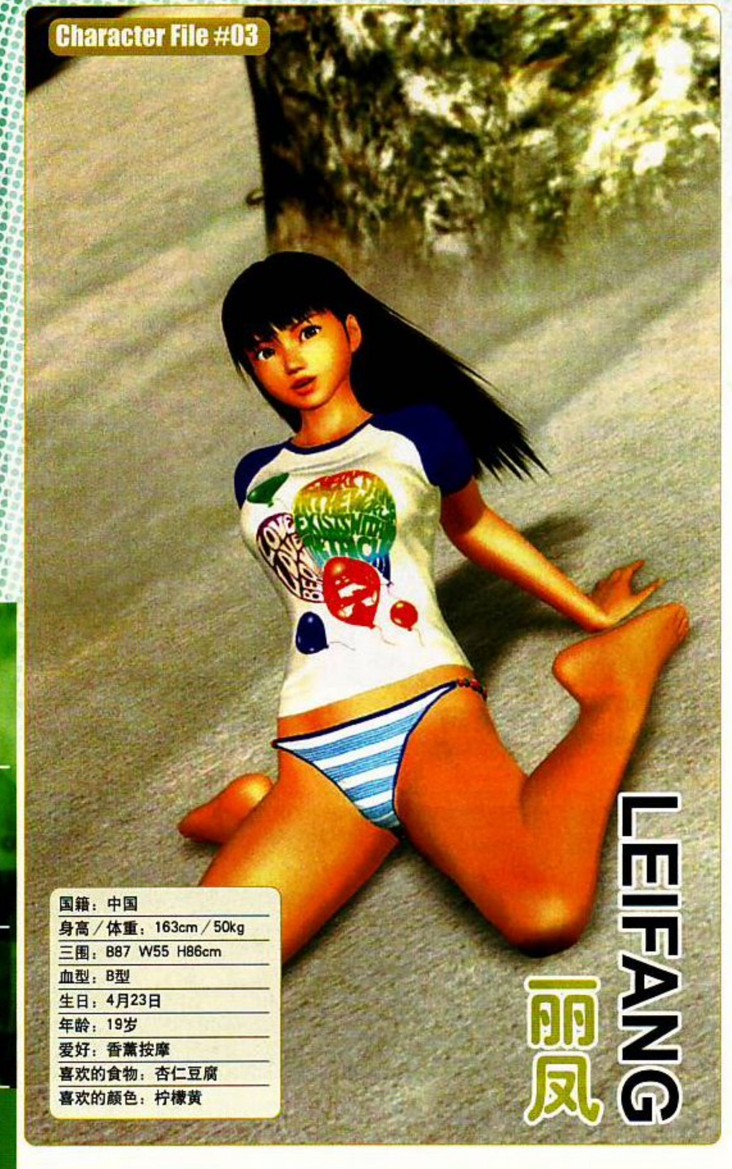








Character File #03

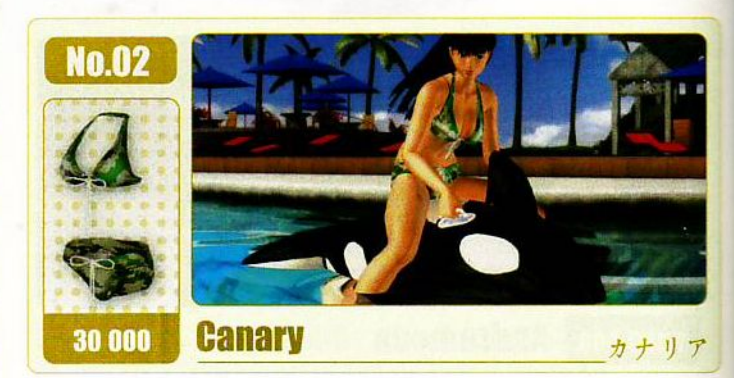


LEIFANG 丽凤

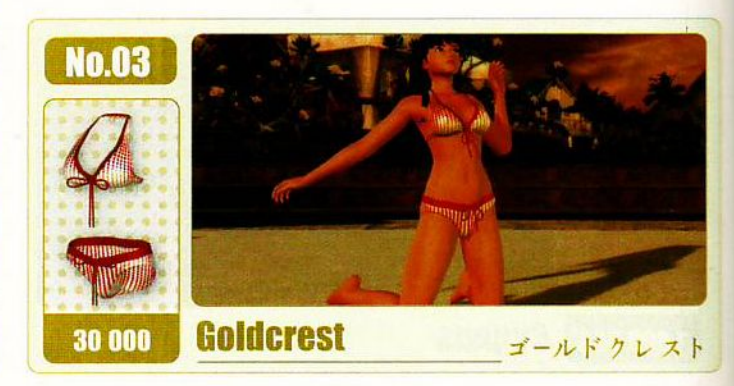
国籍：中国
身高／体重：163cm／50kg
三围：B87 W55 H86cm
血型：B型
生日：4月23日
年龄：19岁
爱好：香薰按摩
喜欢的食物：杏仁豆腐
喜欢的颜色：柠檬黄



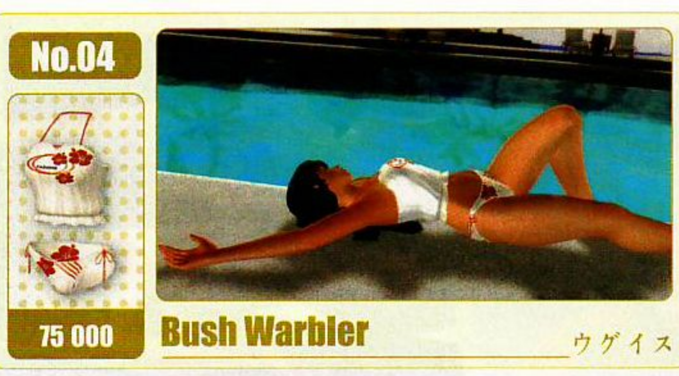
No.01 30 000 Robin ロビン



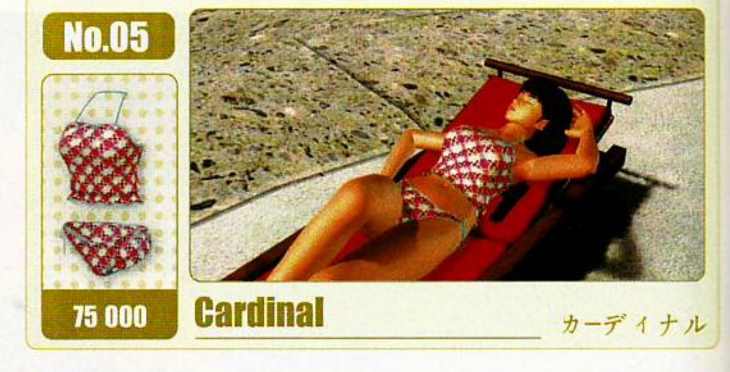
No.02 30 000 Canary カナリア



No.03 30 000 Goldcrest ゴールドクレスト



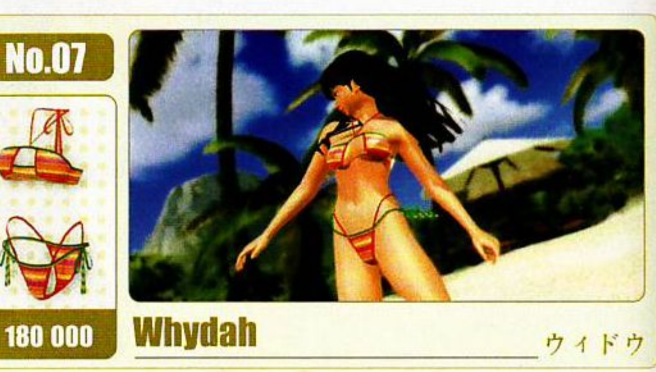
No.04 75 000 Bush Warbler ウグイス



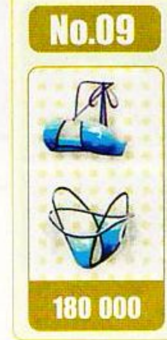
No.05 75 000 Cardinal カーディナル



No.06 75 000 Nene ネネ



No.07 180 000 Whydah ウィドウ

No.08
180 000
Grackle グラックル



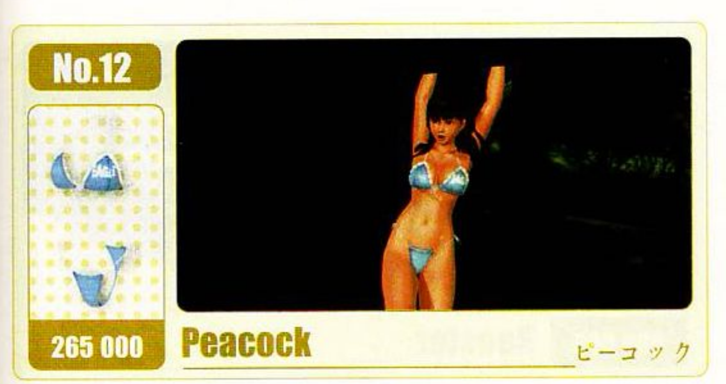
No.09
180 000
Shrike シュライク



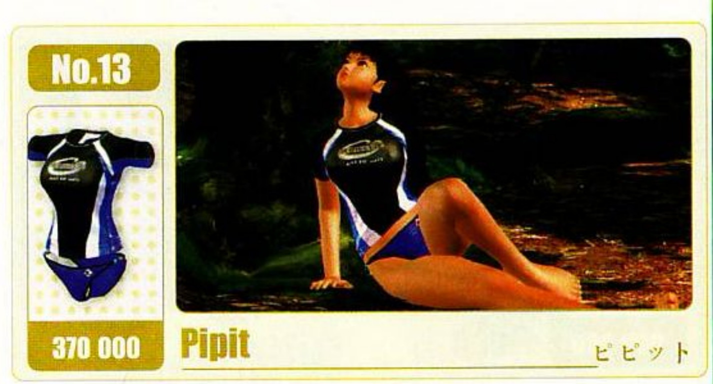
No.10
265 000
Parakeet パラキート



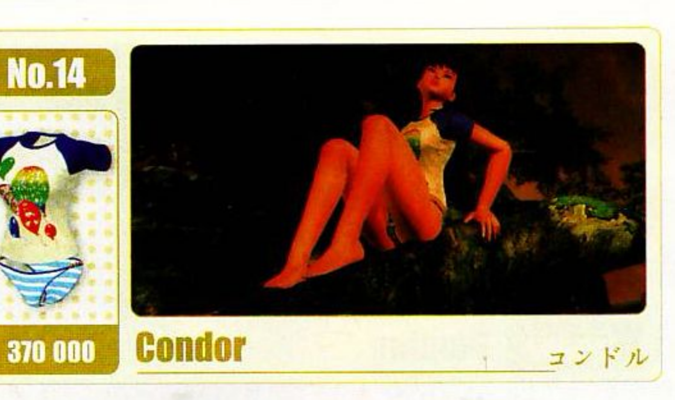
No.11
265 000
Starling スターリング



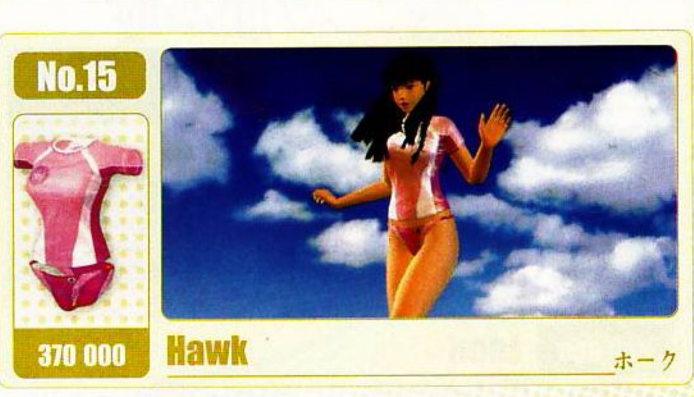
No.12
265 000
Peacock ピーコック



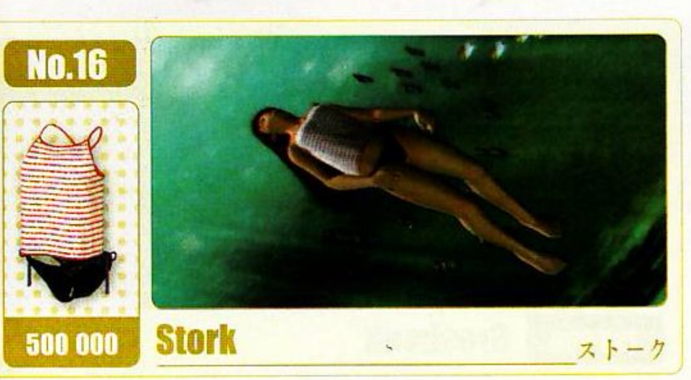
No.13
370 000
Pipit ピピット



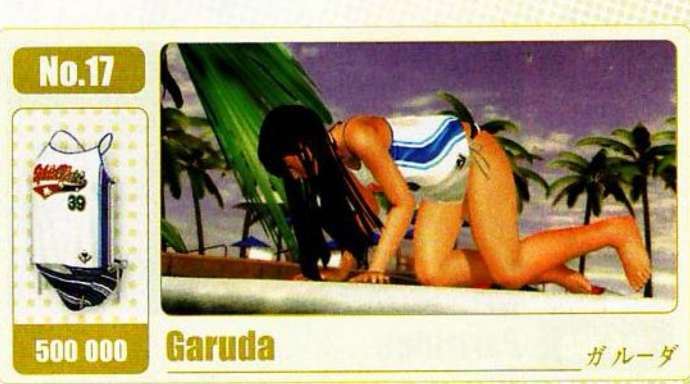
No.14
370 000
Condor コンドル



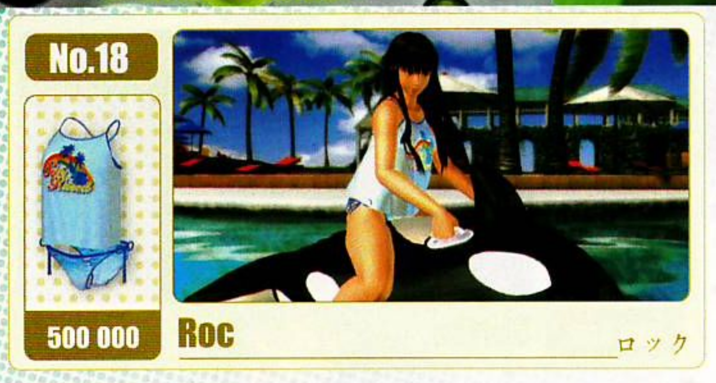
No.15
370 000
Hawk ホーク

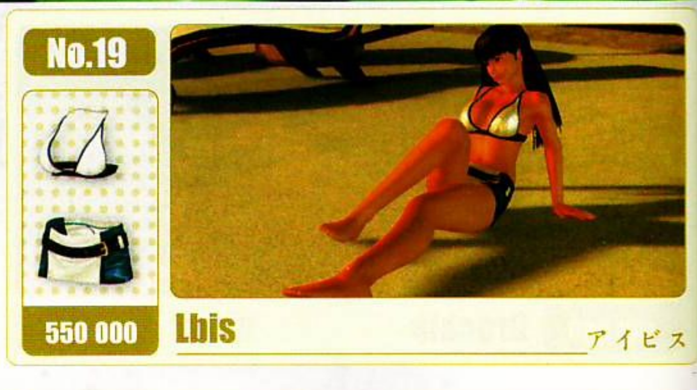


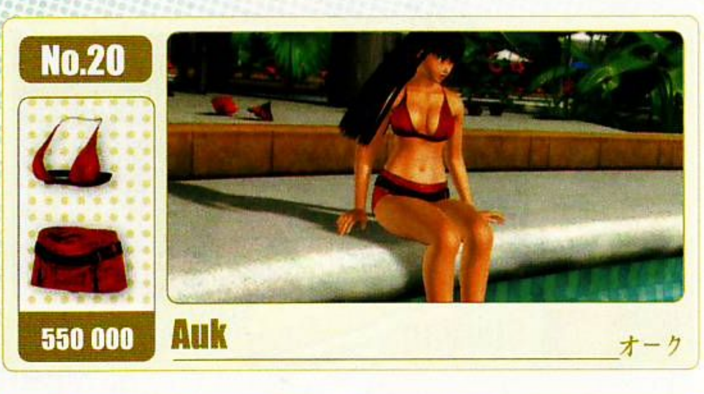
No.16
500 000
Stork ストーク

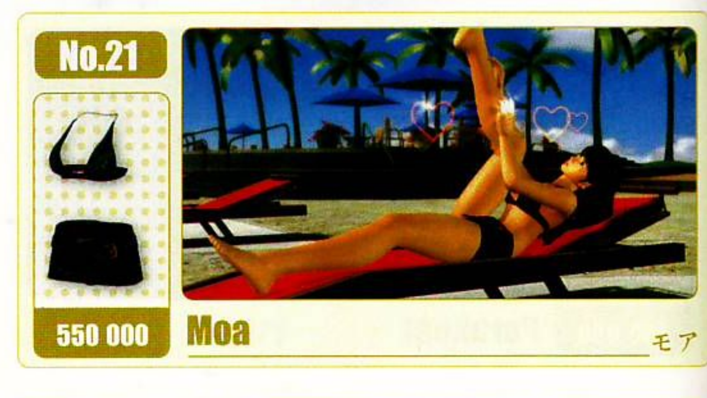


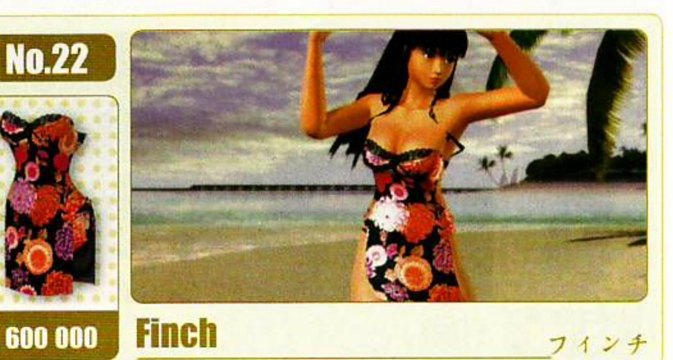
No.17
500 000
Garuda ガルーダ

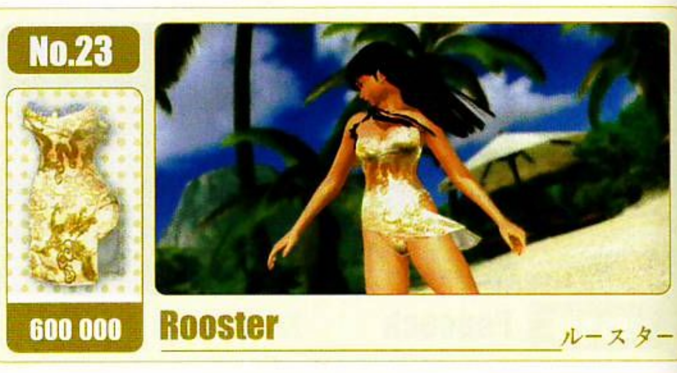
No.18

500 000 Roc ロック

No.19

550 000 Lbis アイビス

No.20

550 000 Auk オーク

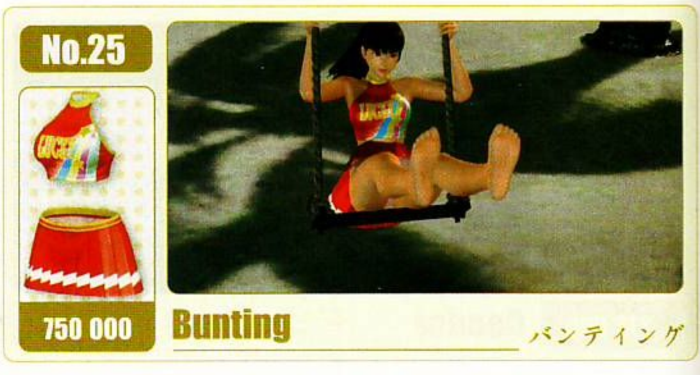
No.21

550 000 Moa モア

No.22

600 000 Finch フィンチ

No.23

600 000 Rooster ルースター

No.24

600 000 Loon ルーン

No.25

750 000 Bunting バンティング

No.26

750 000 Partridge パートリッジ

No.27

750 000 Grosbeak グロスビーク



No.28

1 000 000 **Ostrich** オストリッチ



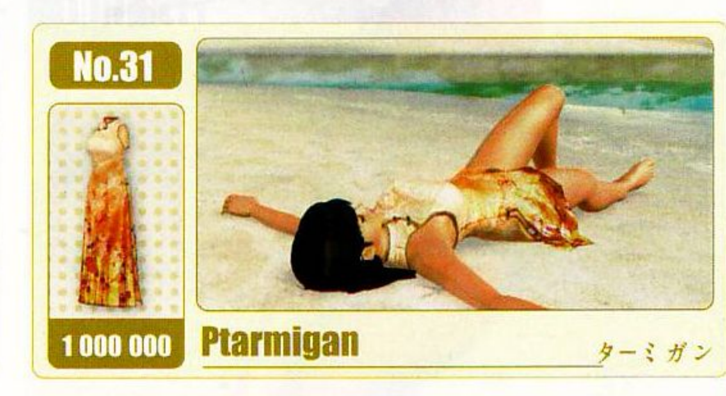
No.29

1 000 000 **Grebe** グリーブ



No.30

1 000 000 **Thunderbird** サンダーバード



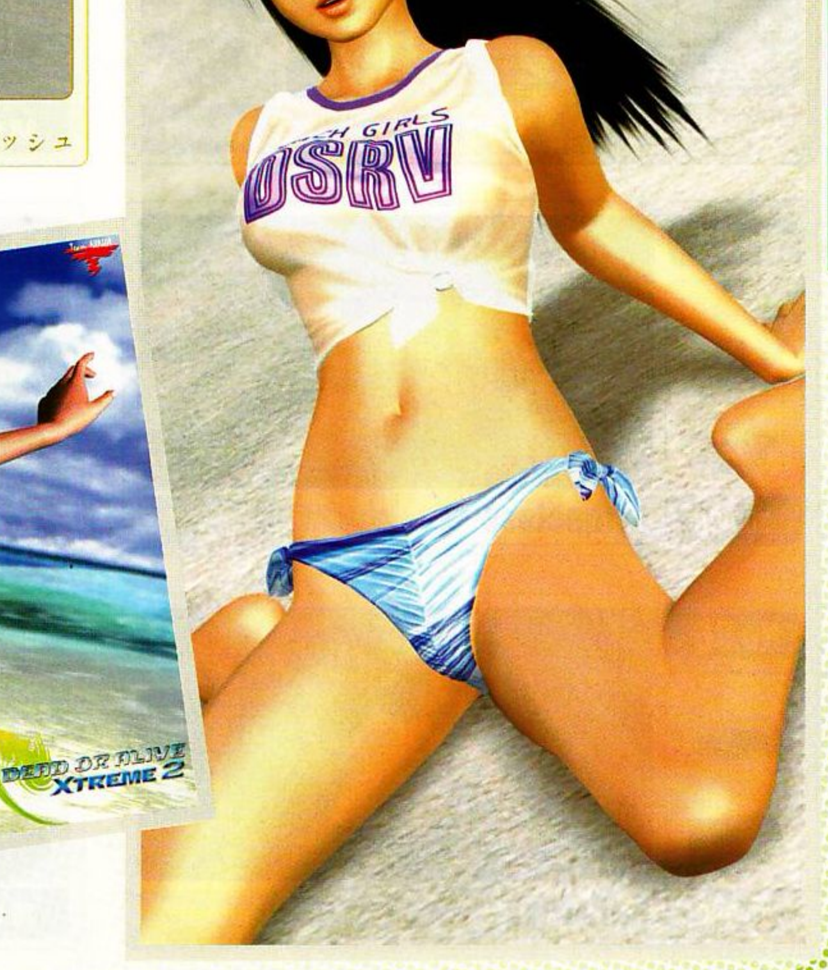
No.31

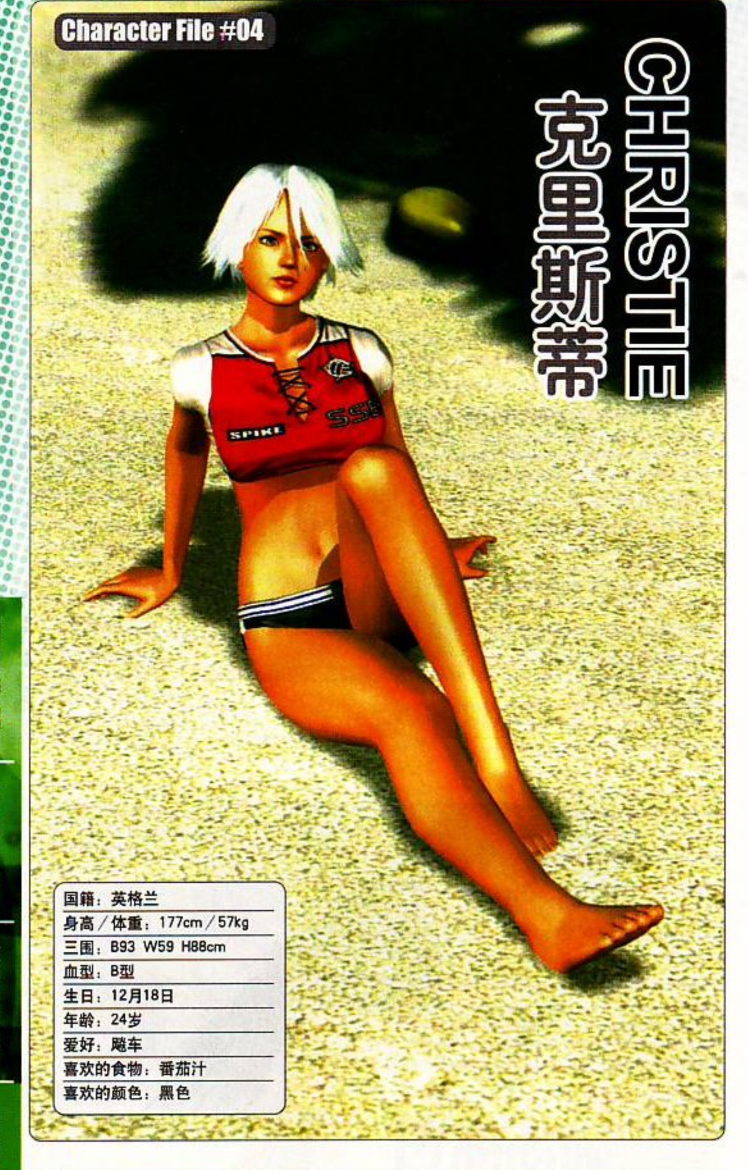
1 000 000 **Ptarmigan** ターミガン



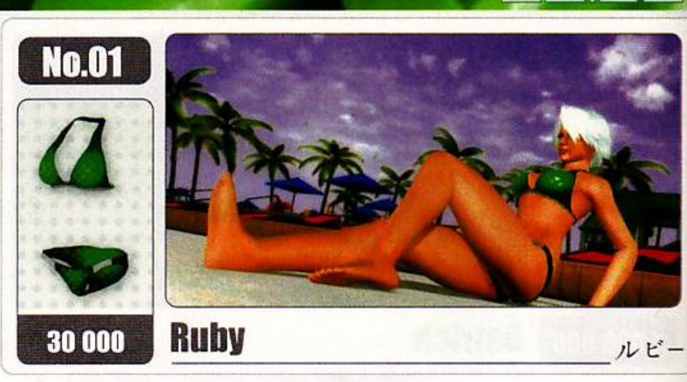
No.32

1 000 000 **Thrush** スラッシュ



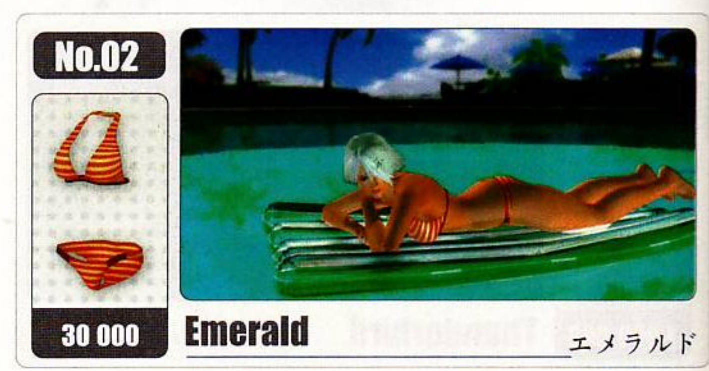


No.01



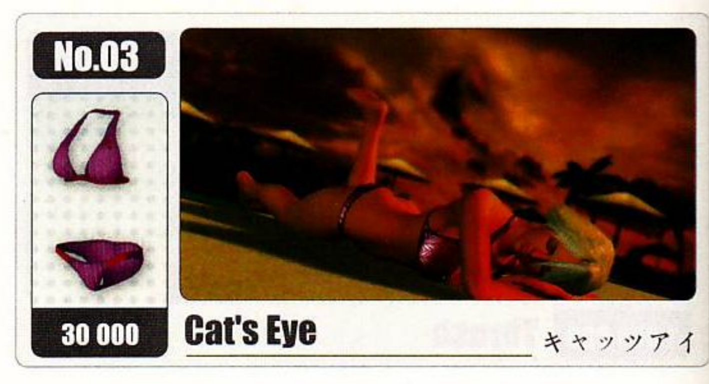
30 000 **Ruby** ルビー

No.02



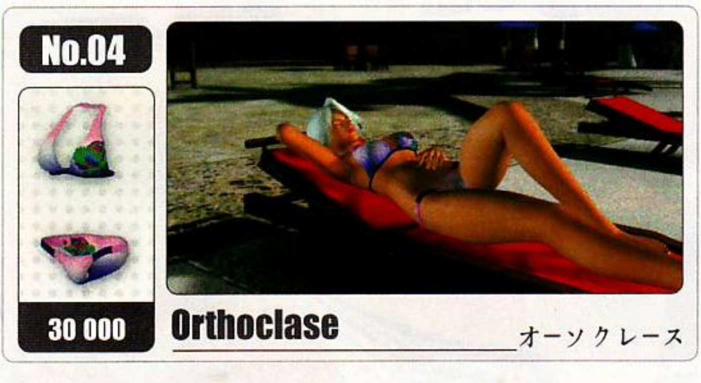
30 000 **Emerald** エメラルド

No.03



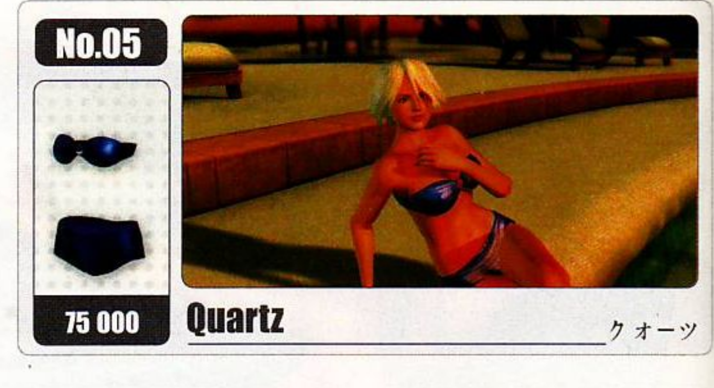
30 000 **Cat's Eye** キャッツアイ

No.04



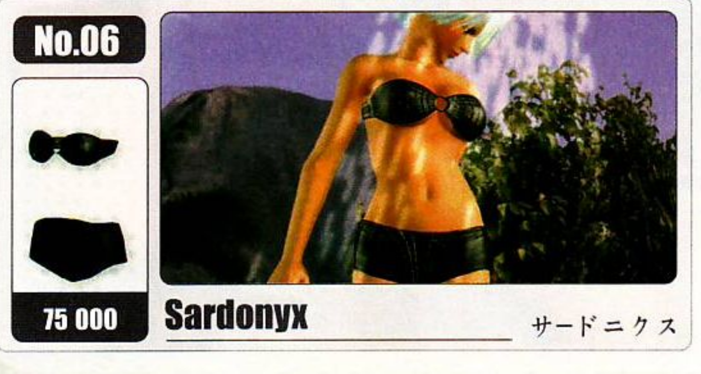
30 000 **Orthoclase** オーソクレース

No.05



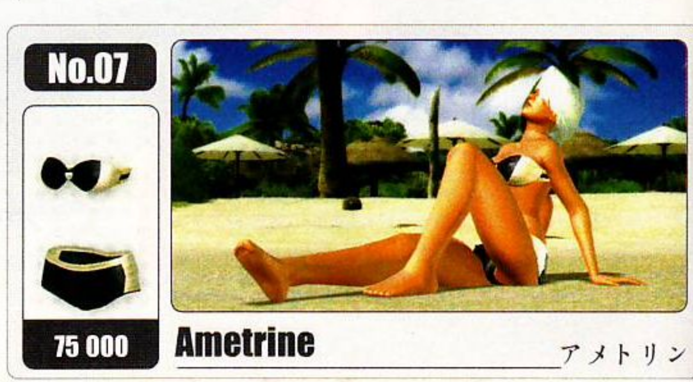
75 000 **Quartz** クォーツ

No.06



75 000 **Sardonyx** サードニクス

No.07



75 000 **Ametrine** アメトリン

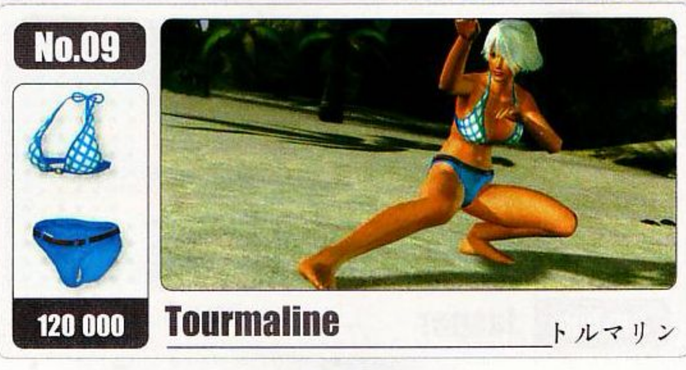




No.08

120 000

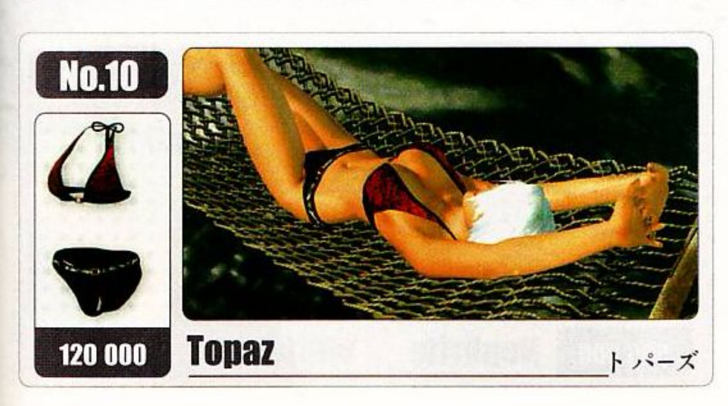
Obsidian オブシディアン



No.09

120 000

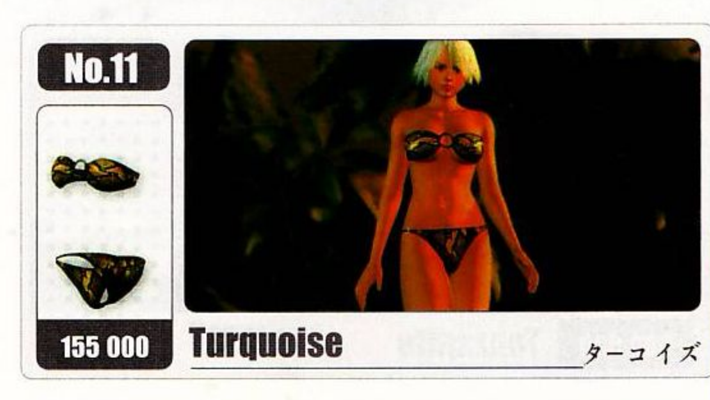
Tourmaline トルマリン



No.10

120 000

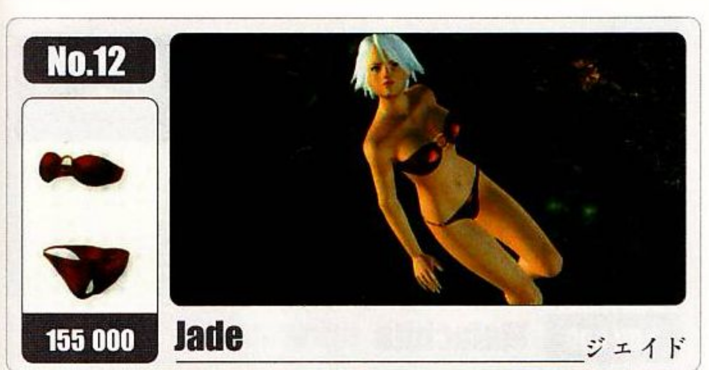
Topaz トパーズ



No.11

155 000

Turquoise ターコイズ



No.12

155 000

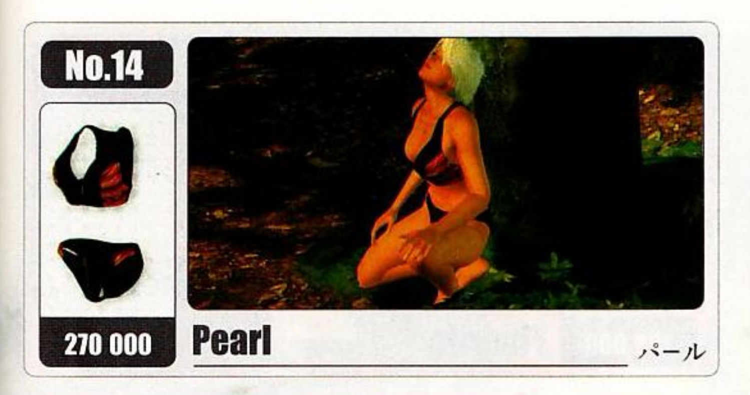
Jade ジェイド



No.13

155 000

Bloodstone ブラッドストーン



No.14

270 000

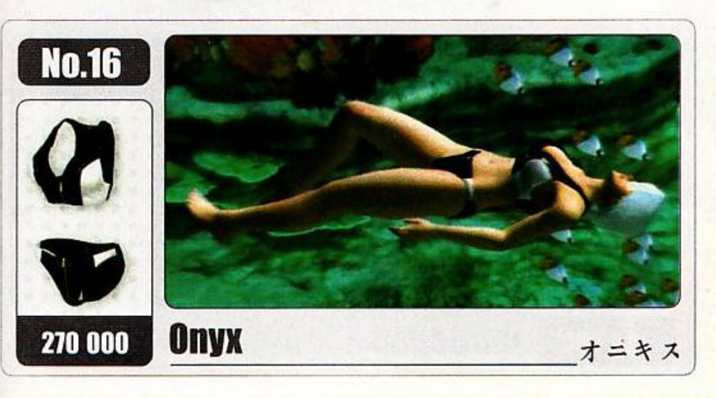
Pearl パール



No.15

270 000

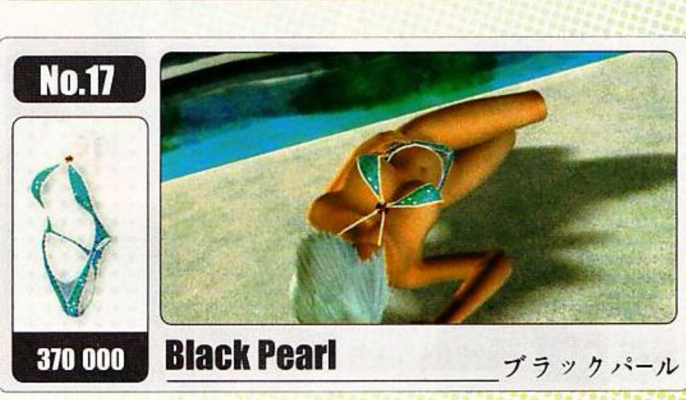
Citrine シトリン



No.16

270 000

Onyx オニキス

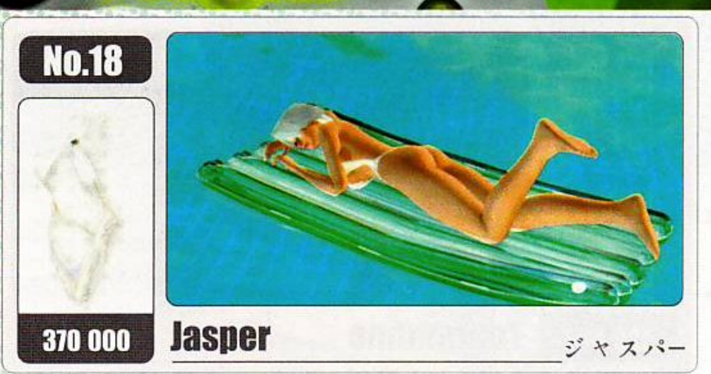


No.17

370 000

Black Pearl ブラックパール

No.18



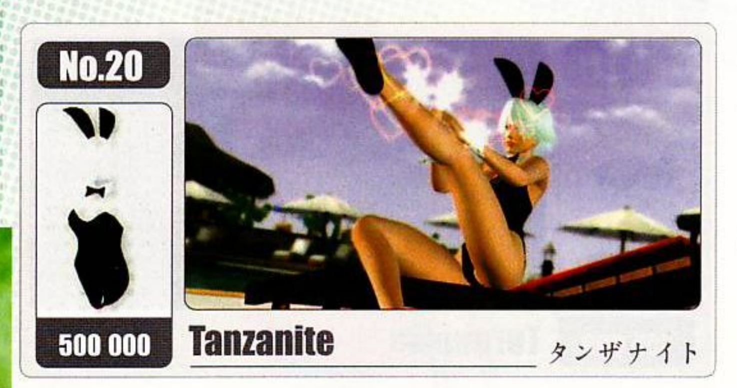
370 000 **Jasper** ジャスパー

No.19



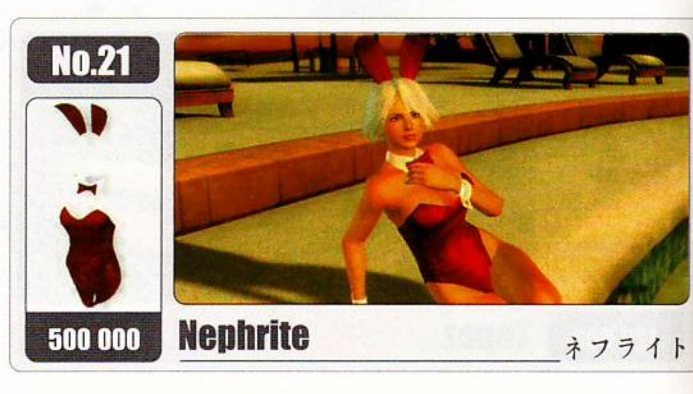
370 000 **Azurite** アズライト

No.20



500 000 **Tanzanite** タンザナイト

No.21



500 000 **Nephrite** ネフライト

No.22



500 000 **Variscite** ヴァリサイト

No.23



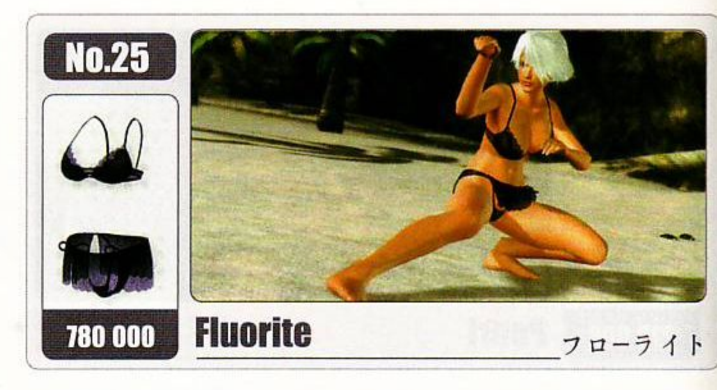
500 000 **Malachite** マラカイト

No.24



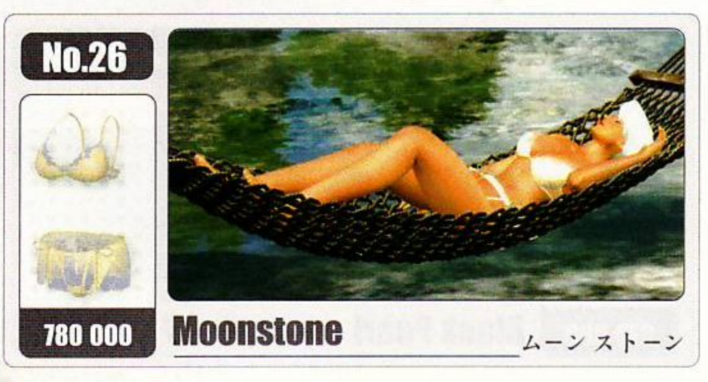
500 000 **Howlite** ハウライト

No.25



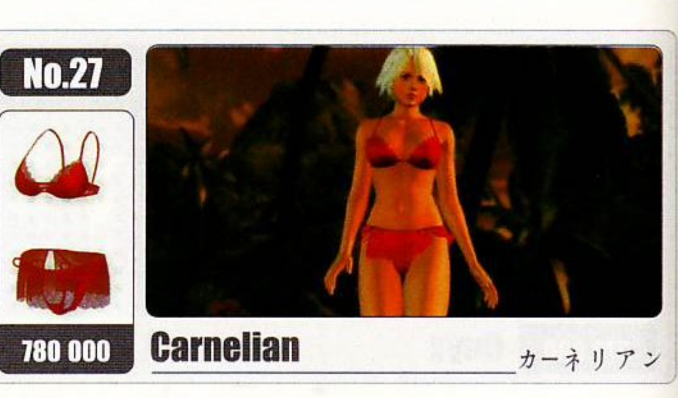
780 000 **Fluorite** フローライト

No.26



780 000 **Moonstone** ムーンストーン

No.27



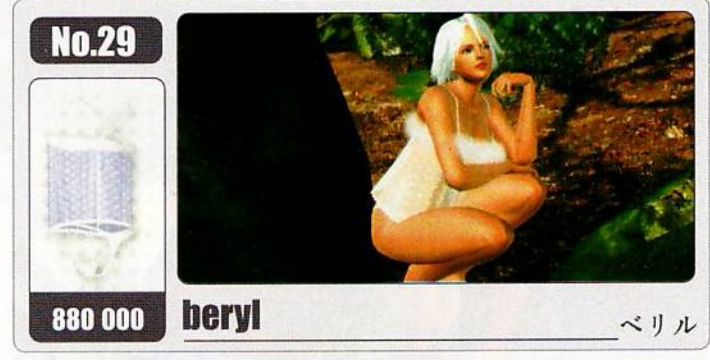
780 000 **Carnelian** カーネリアン





No.28 — 880 000

Zircon ジルコン



No.29 — 880 000

beryl ベリル



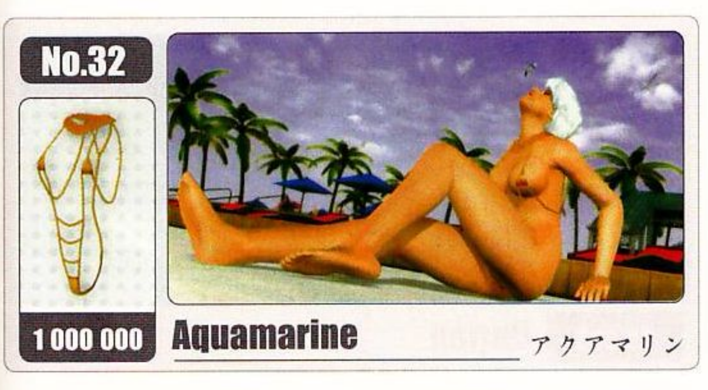
No.30 — 880 000

Serpentine サーペンティン



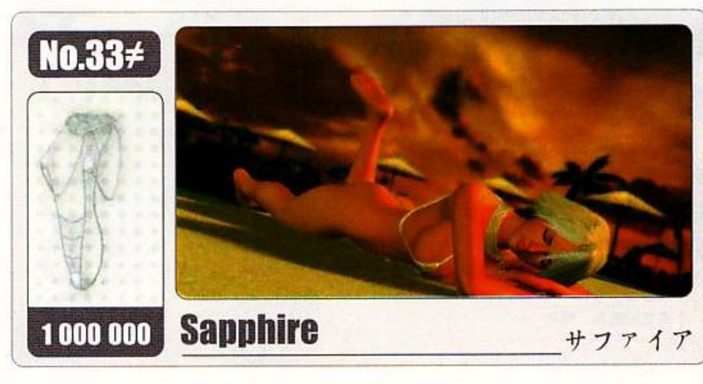
No.31 — 1 000 000

Diamond ダイアモンド



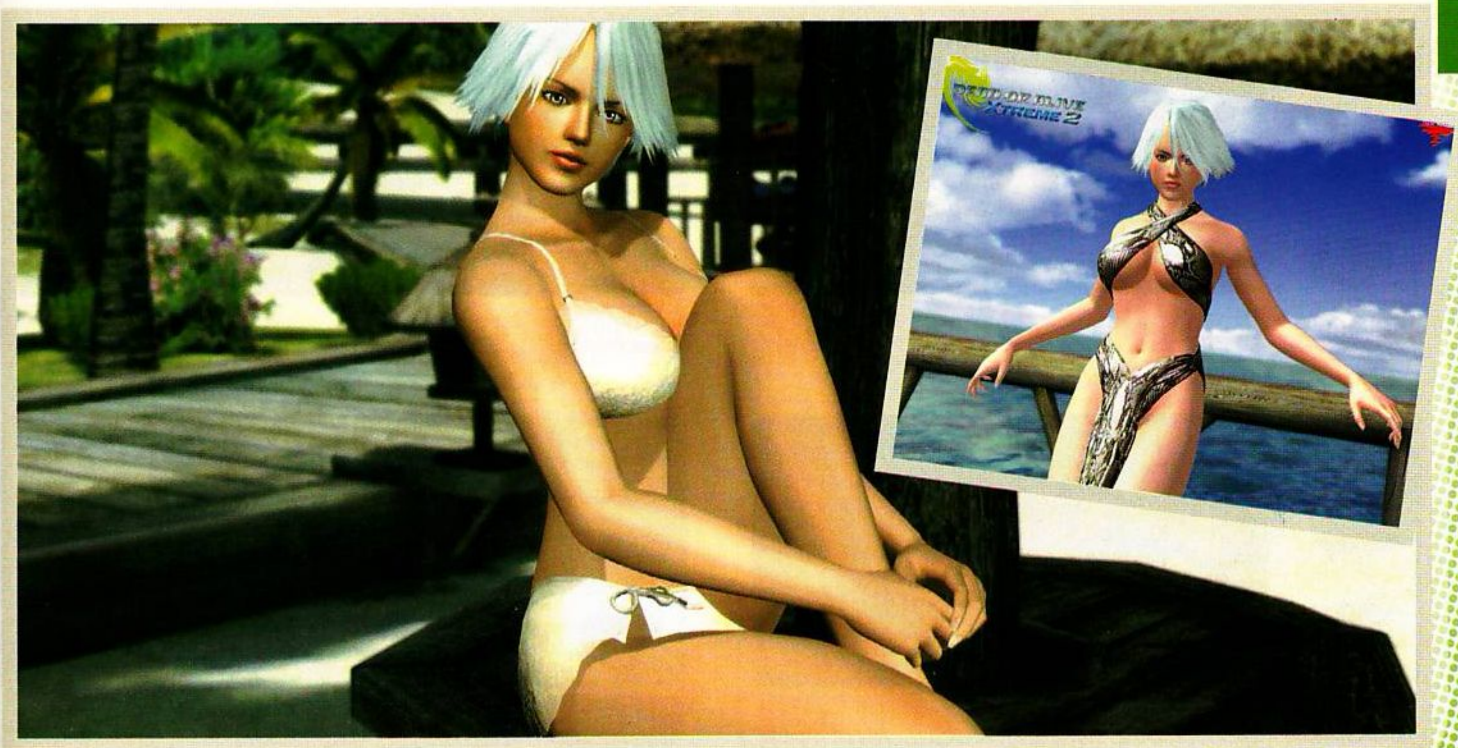
No.32 — 1 000 000

Aquamarine アクアマリン



No.33 — 1 000 000

Sapphire サファイア

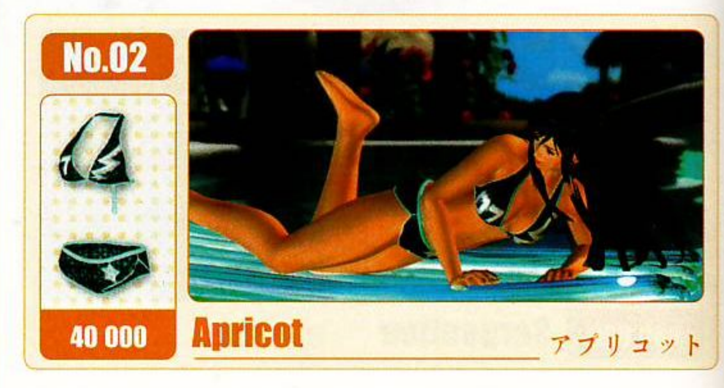




国籍：日本
身高／体重：158cm／49kg
三围：B90 W55 H87cm
血型：A型
生日：12.1
爱好：钢琴
喜欢的食物：日式什锦水果、红豆汤
喜欢的颜色：橘色



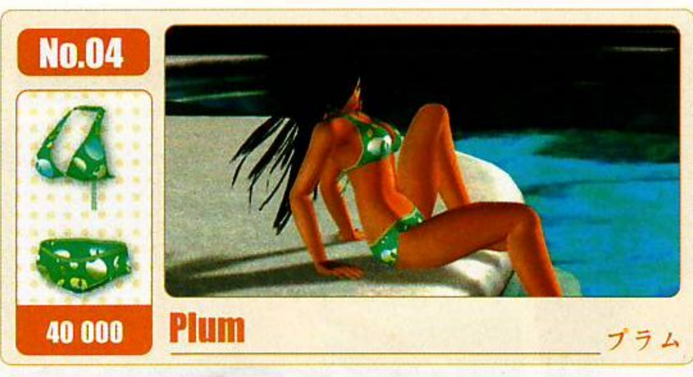
No.01
40 000
Guava グアバ



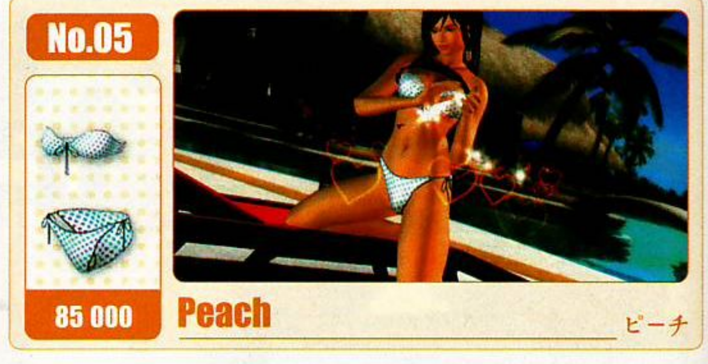
No.02
40 000
Apricot アプリコット



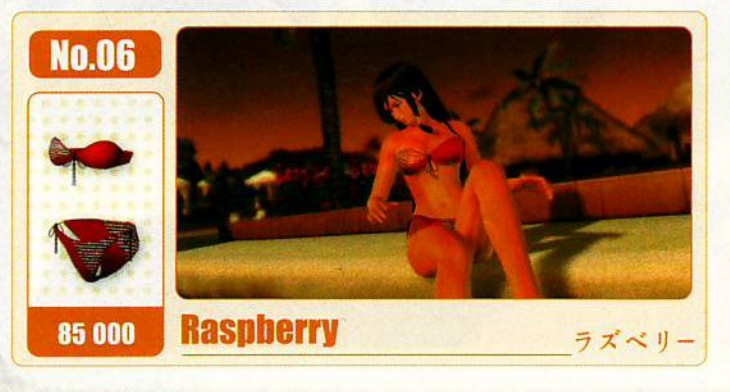
No.03
40 000
Durian ドリアン



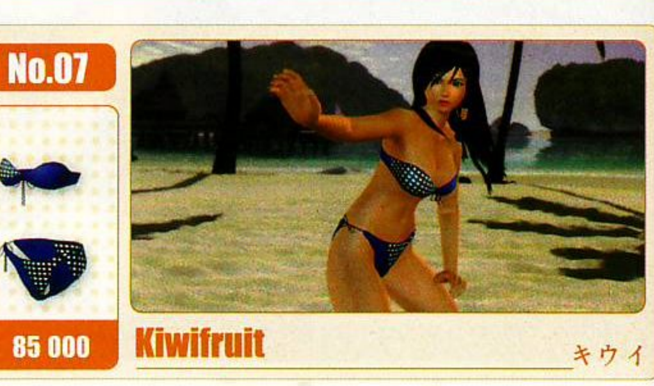
No.04
40 000
Plum プラム



No.05
85 000
Peach ピーチ

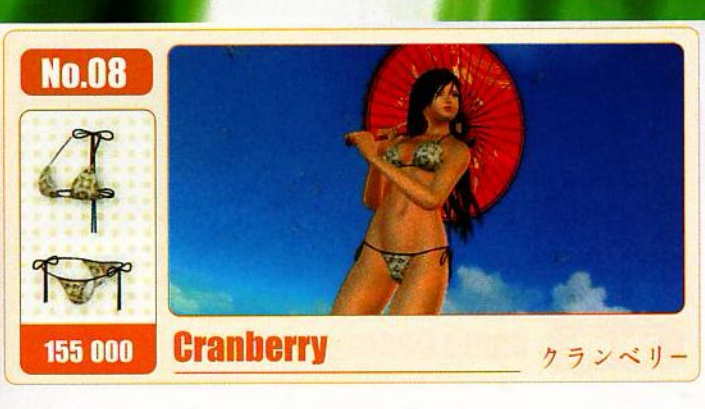


No.06
85 000
Raspberry ラズベリー



No.07
85 000
Kiwifruit キウイ

No.08



155 000

Cranberry クランベリー

No.09



155 000

Grape グレープ

No.10



155 000

Blueberry ブルーベリー

No.11



155 000

Prune プルーン

No.12



155 000

Fig イチジク

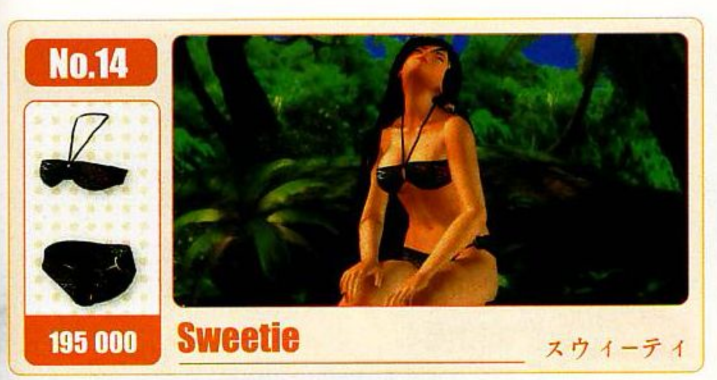
No.13



195 000

Orange オレンジ

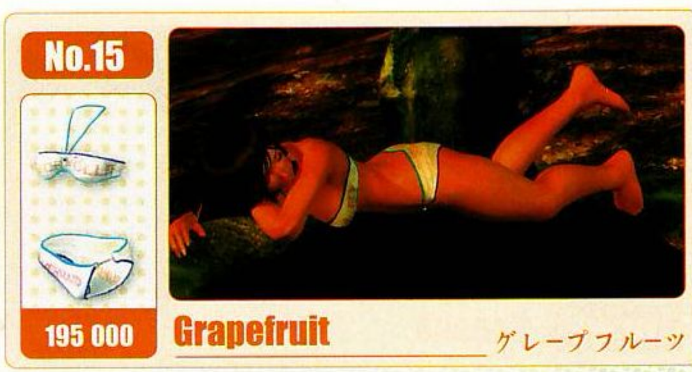
No.14



195 000

Sweetie スウィーティ

No.15



195 000

Grapefruit グレープフルーツ

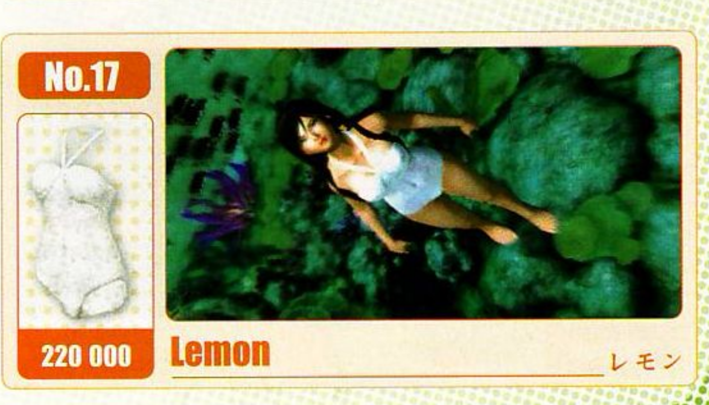
No.16



220 000

Lime ライム

No.17



220 000

Lemon レモン

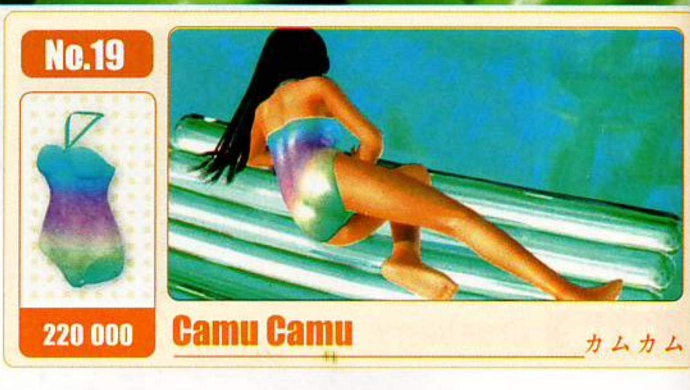


No.18



220 000 **Quince** カリン

No.19



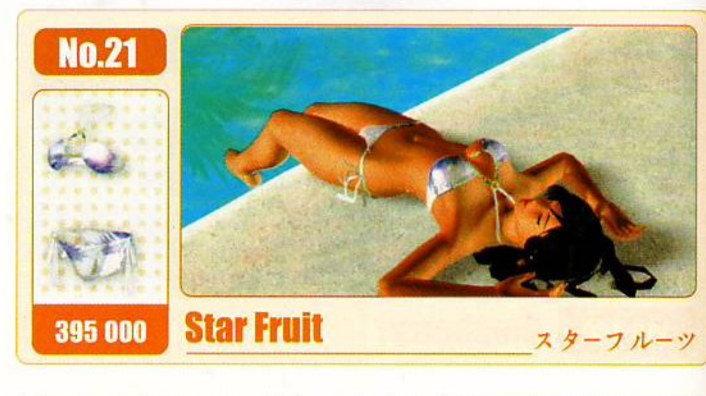
220 000 **Camu Camu** カムカム

No.20



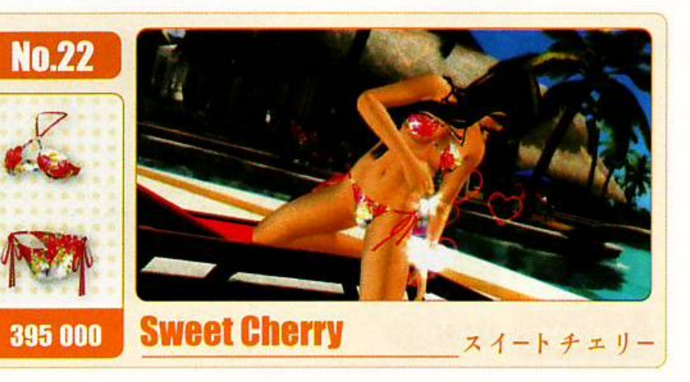
395 000 **Apple** アップル

No.21



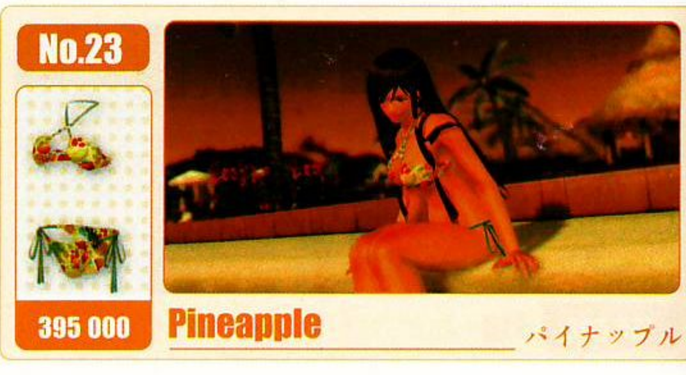
395 000 **Star Fruit** スターフルーツ

No.22



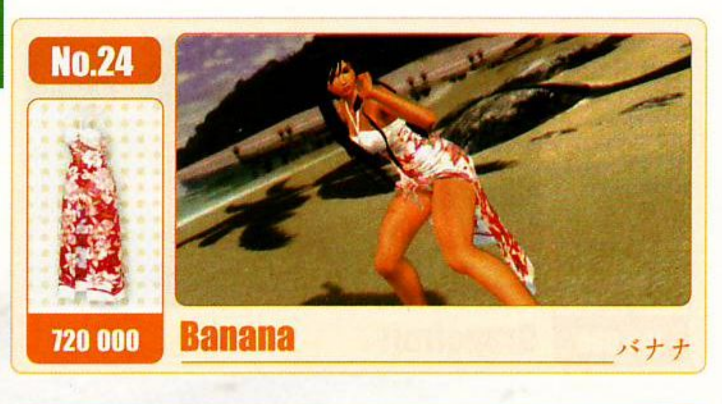
395 000 **Sweet Cherry** スイートチェリー

No.23



395 000 **Pineapple** パイナップル

No.24



720 000 **Banana** バナナ

No.25



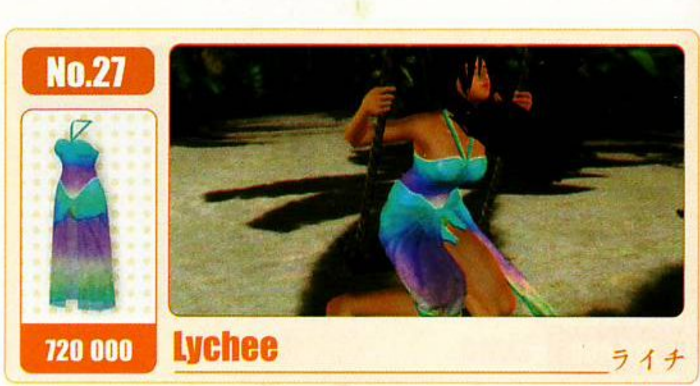
720 000 **Papaya** パパイヤ

No.26



720 000 **Mango** マンゴー

No.27

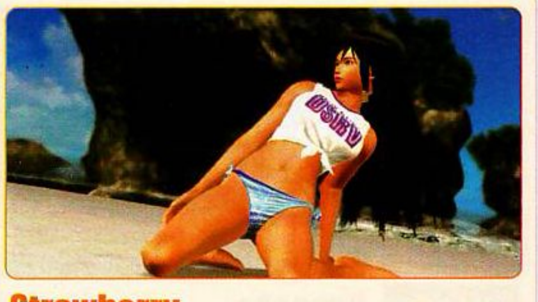


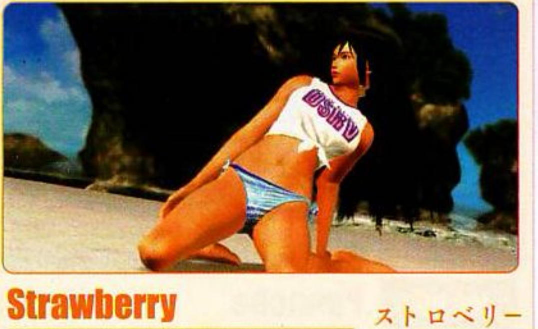
720 000 **Lychee** ライチ



No.28



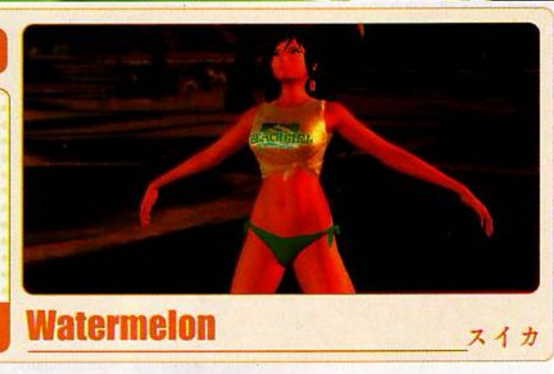




800 000 **Strawberry** ストロベリー

No.29

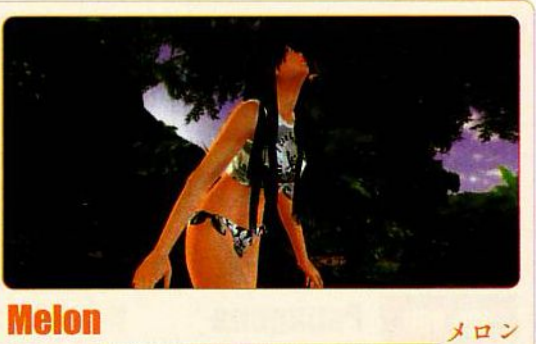




800 000 **Watermelon** スイカ

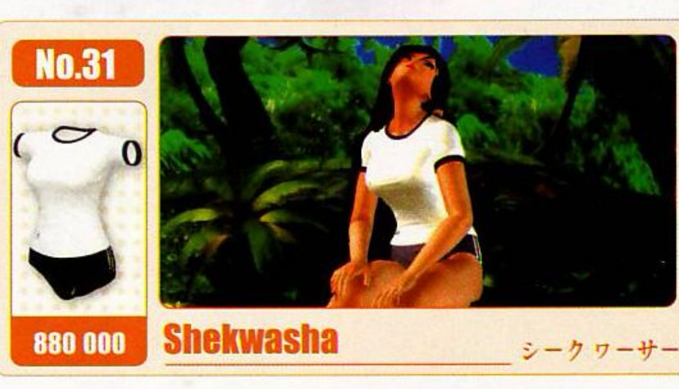
No.30





800 000 **Melon** メロン

No.31



880 000 **Shekwasha** シークワーサー

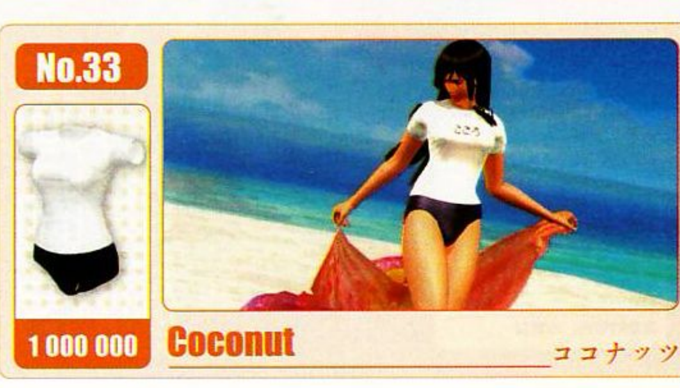
No.32





880 000 **Muscat** マスカット

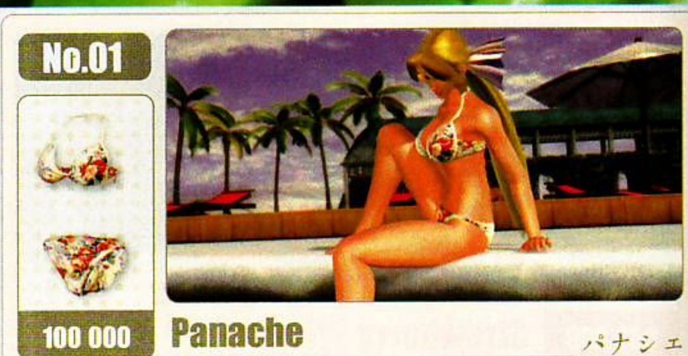
No.33



1 000 000 **Coconut** ココナッツ



No.01



100 000 **Panache** パナシェ

No.02



100 000 **Papagena** パパゲーナ

No.03



100 000 **Singapore Sling** シンガポールスリング

No.04



155 000 **Manhattan** マンハッタン

No.05



155 000 **Tequila Sunrise** テキーラサンライズ

No.06



155 000 **Mint Frappe** ミントフラッペ

No.07



180 000 **Moscow Mule** モスコーミュール

No.08

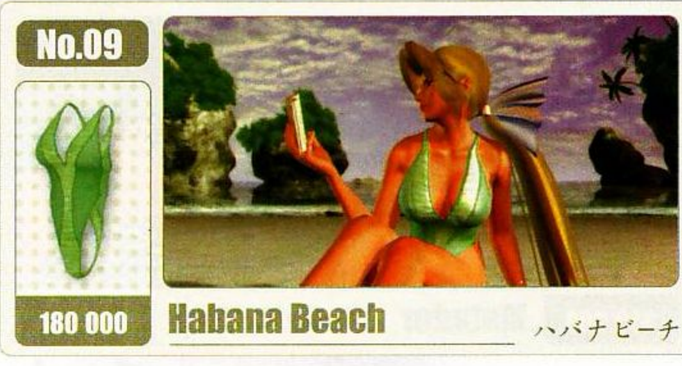




180 000

Kir Royal キールロワイヤル

No.09



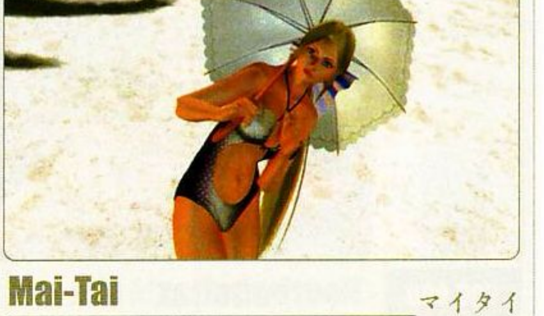
180 000

Habana Beach ハバナビーチ

No.10







225 000

Mai-Tai マイタイ

No.11

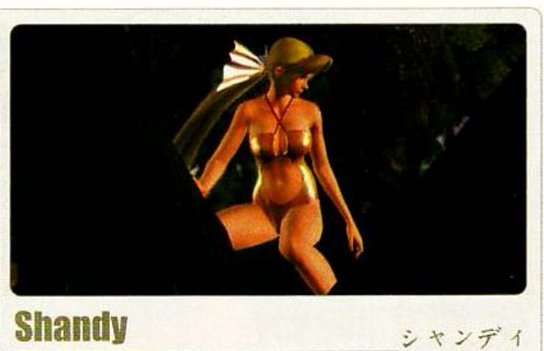


225 000

Polonaise ポロネーズ

No.12





225 000

Shandy シャンディ

No.13



225 000

Blue Lagoon ブルーラグーン

No.14



270 000

Rusty Nail ラスティ・ネイル

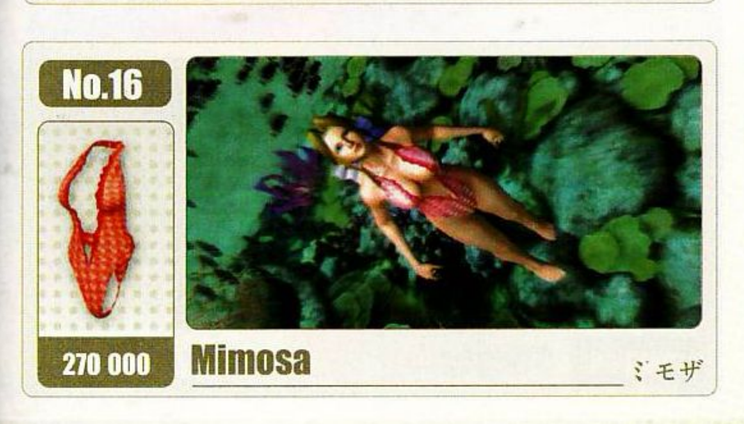
No.15



270 000

Monte Carlo モンテカルロ

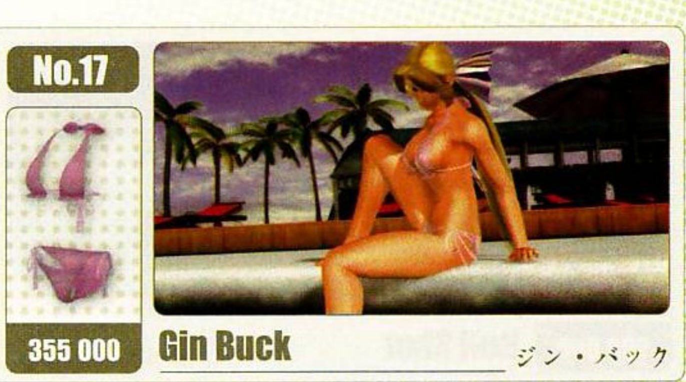
No.16



270 000

Mimosa ミモザ

No.17

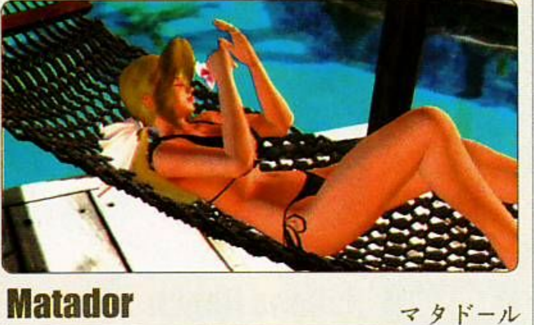


355 000

Gin Buck ジン・バック

No.18





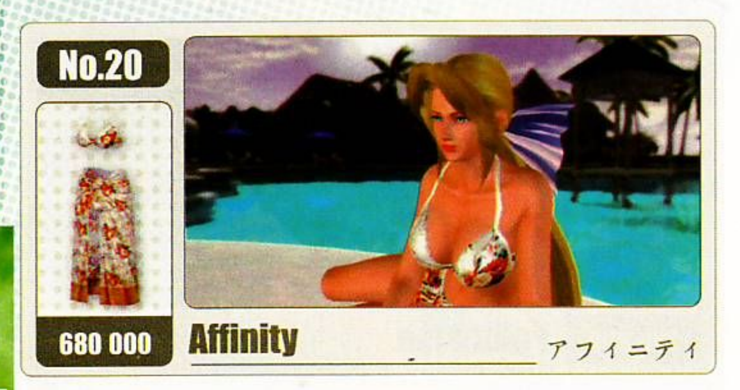
355 000 **Matador** マタドール

No.19



355 000 **Bronx** ブロンクス

No.20



680 000 **Affinity** アフィニティ

No.21



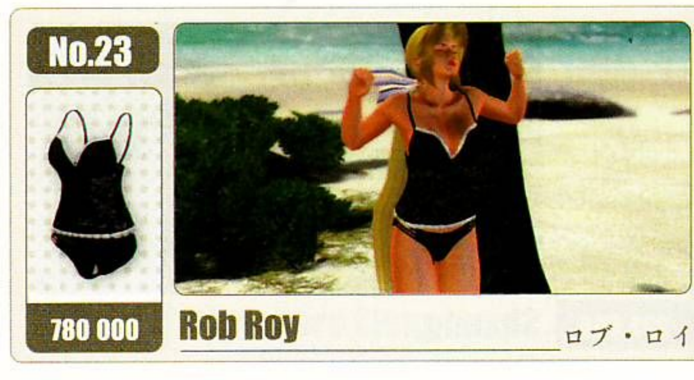
680 000 **Bourbonellax** バーボネラ

No.22



680 000 **Balalaika** バラライカ

No.23



780 000 **Rob Roy** ロブ・ロイ

No.24



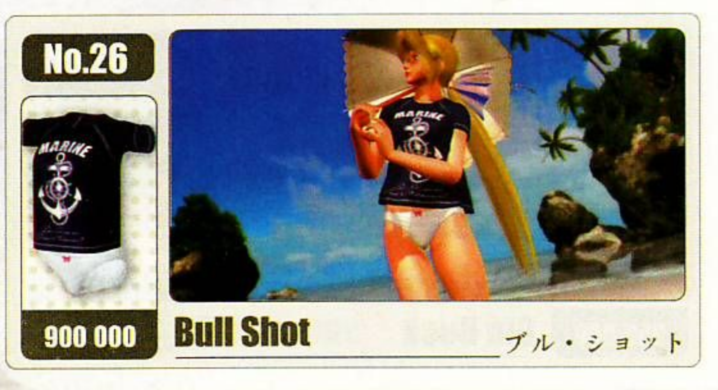
780 000 **Olympic** オリンピック

No.25



780 000 **Valencia** バレンシア

No.26

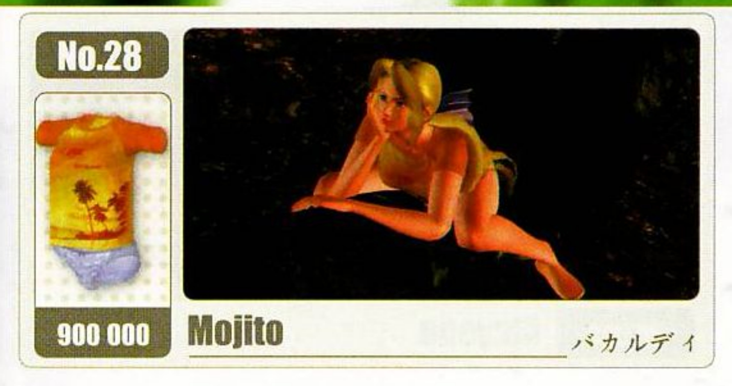


900 000 **Bull Shot** ブル・ショット

No.27

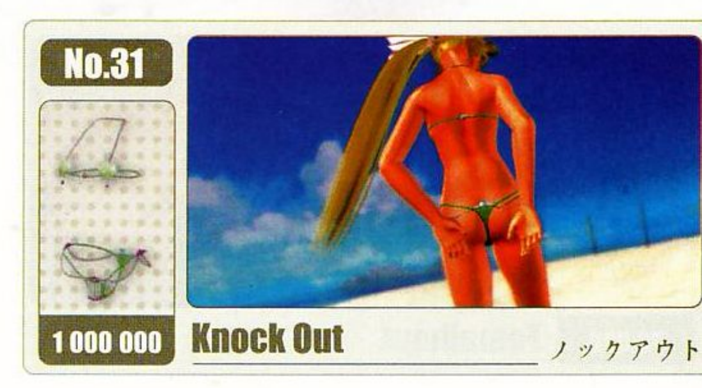


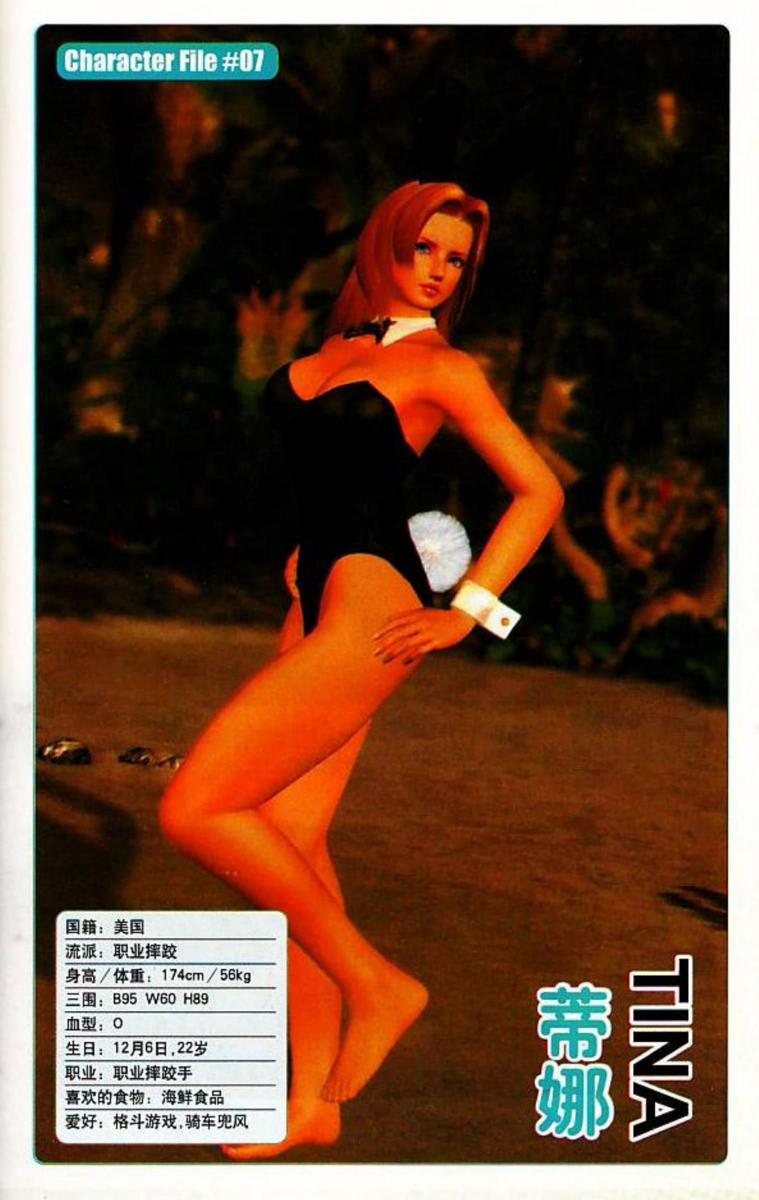
900 000 **Stinger** スティンガー


No.28
900 000
Mojito
バカルディ

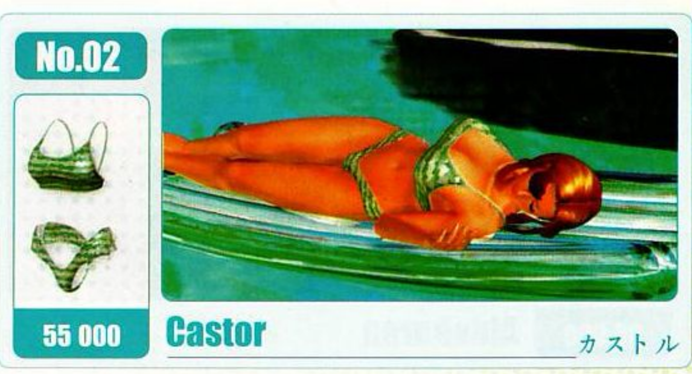

No.29
1 000 000
Godfather
ゴッドファーザー

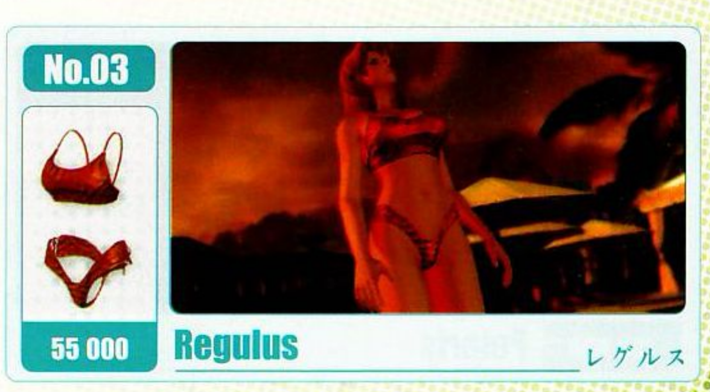

No.30
1 000 000
Brandy Alexander
アレクサンダー


No.31
1 000 000
Knock Out
ノックアウト


Character File #07
国籍：美国
流派：职业摔跤
身高／体重：174cm／56kg
三围：B95 W60 H89
血型：O
生日：12月6日，22岁
职业：职业摔跤手
喜欢的食物：海鲜食品
爱好：格斗游戏，骑车兜风
蒂娜
TINA


No.01
55 000
Procyon
プロキオン


No.02
55 000
Castor
カストル

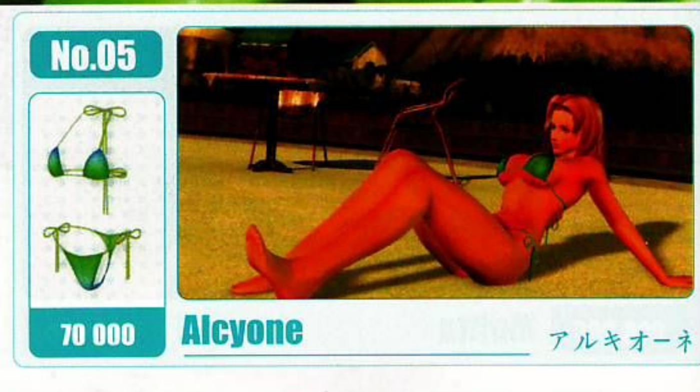

No.03
55 000
Regulus
レグルス

No.04



70 000 **Bellatrix** ベアトリックス

No.05



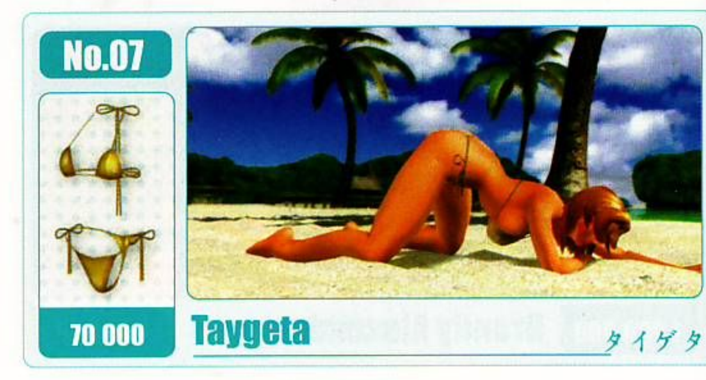
70 000 **Alcyone** アルキオーネ

No.06



70 000 **Fomalhaut** フォーマルハウト

No.07



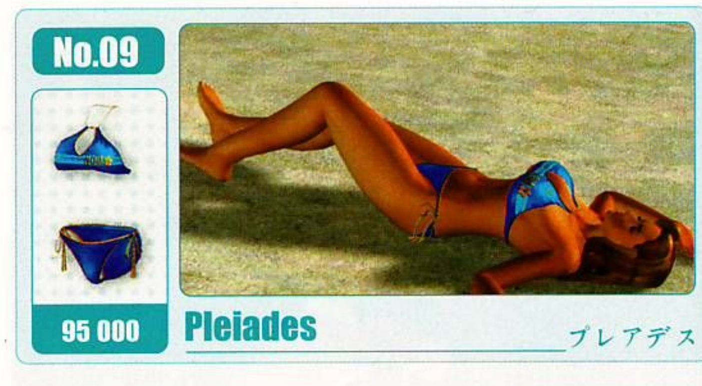
70 000 **Taygeta** タイゲタ

No.08



70 000 **Alphard** アルファルド

No.09



95 000 **Pleiades** プレアデス

No.10



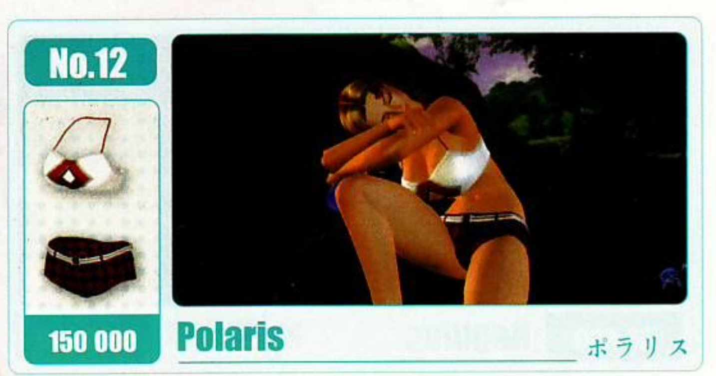
95 000 **Aldebaran** アルデバラン

No.11



95 000 **Mira** ミラ

No.12

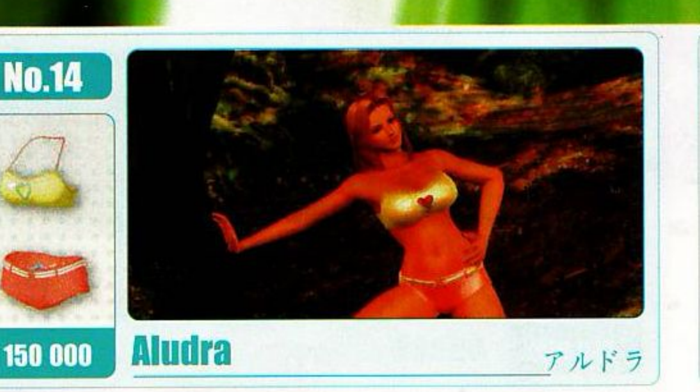


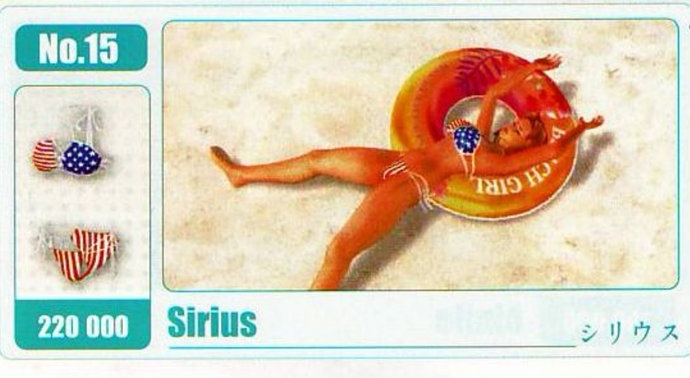
150 000 **Polaris** ポラリス

No.13



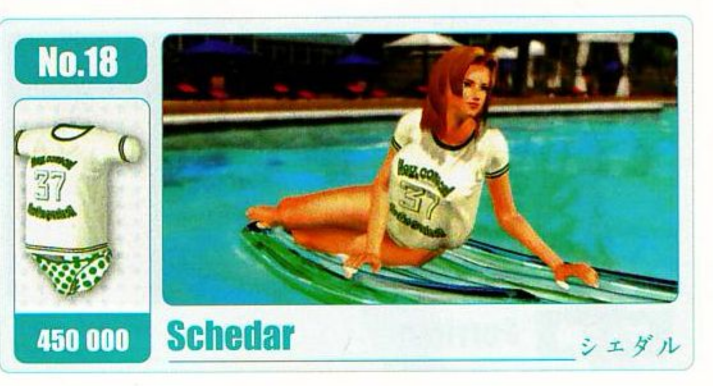
150 000 **Mirzam** ミルザム

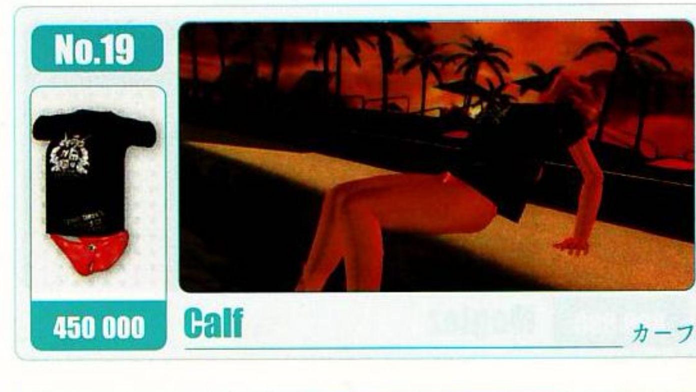

No.14 150 000 **Aludra** アルドラ


No.15 220 000 **Sirius** シリウス

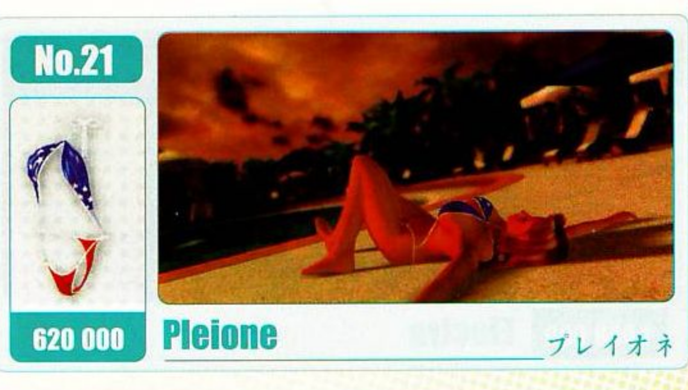

No.16 220 000 **Capella** カペラ


No.17 220 000 **Altair** アルタイル

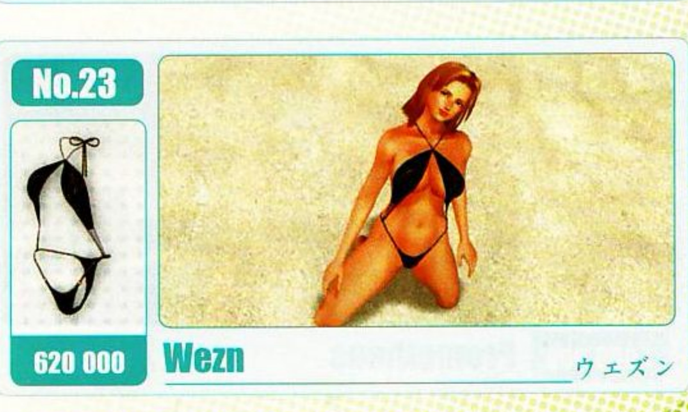

No.18 450 000 **Schedar** シェダル


No.19 450 000 **Calf** カーフ


No.20 450 000 **Ruchbah** ルクバー

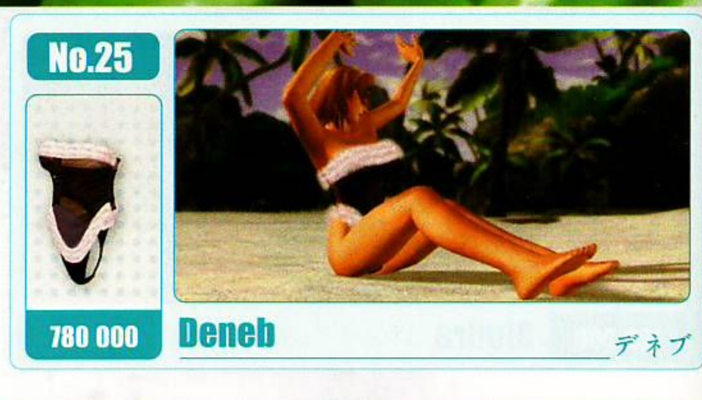

No.21 620 000 **Pleione** プレイオネ


No.22 620 000 **Mulifein** ムリフェイン


No.23 620 000 **Wezn** ウェズン



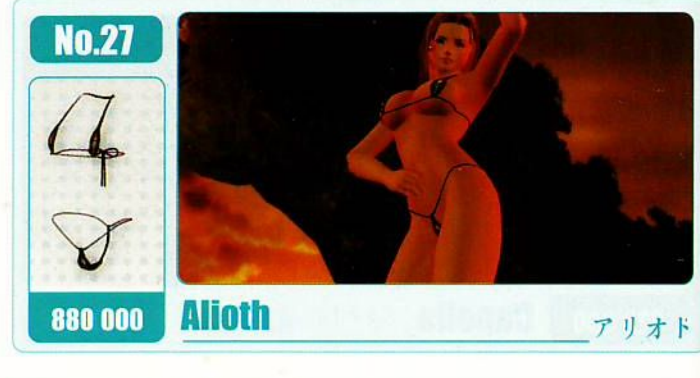
No.24
780 000
Alnile アルナイル



No.25
780 000
Deneb デネブ



No.26
780 000
Scheat シェアト



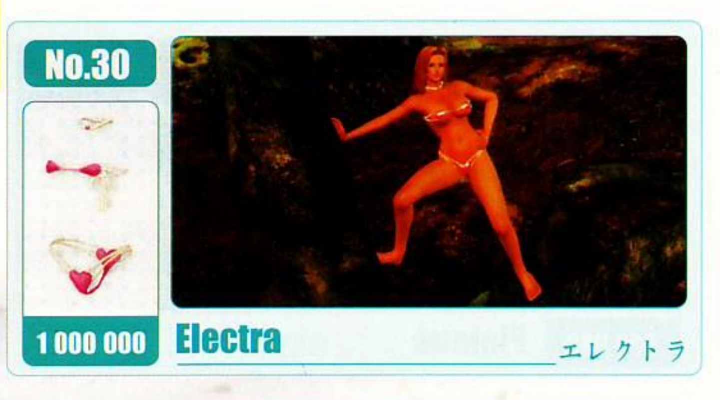
No.27
880 000
Alioth アリオト



No.28
880 000
Meglez メグレス



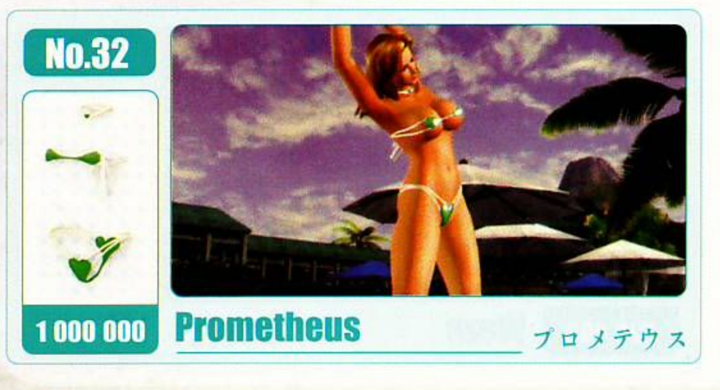
No.29
880 000
Porrima ポリマ



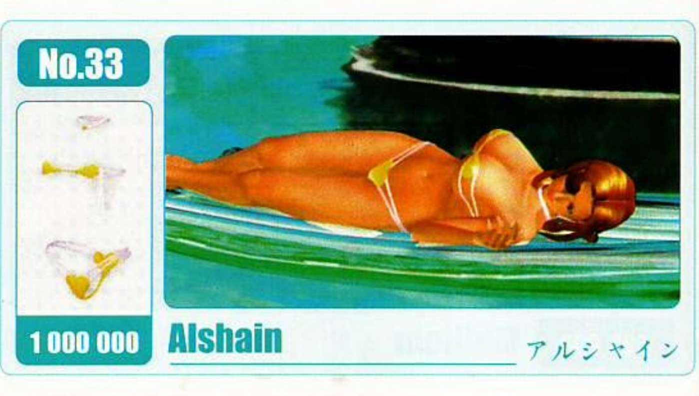
No.30
1 000 000
Electra エレクトラ



No.31
1 000 000
Mirfak ミルファク



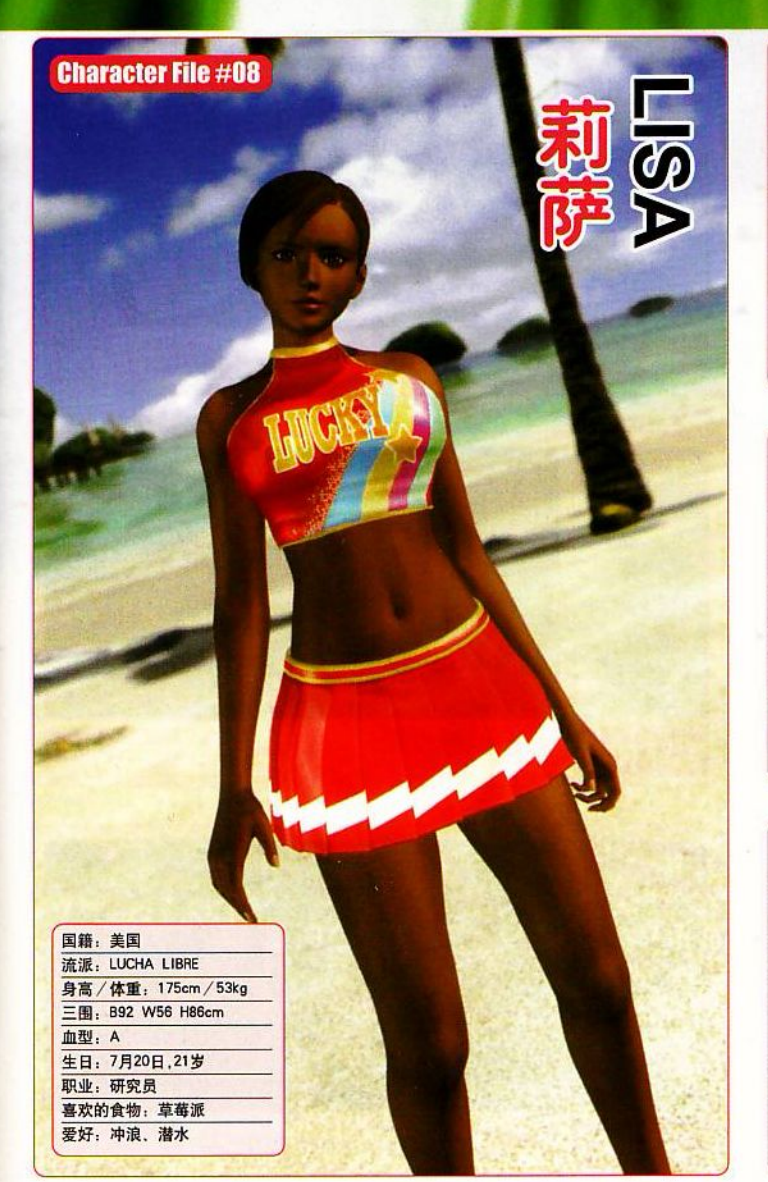
No.32
1 000 000
Prometheus プロメテウス



No.33
1 000 000
Alshain アルシャイン

Character File #08

LISA 莉萨



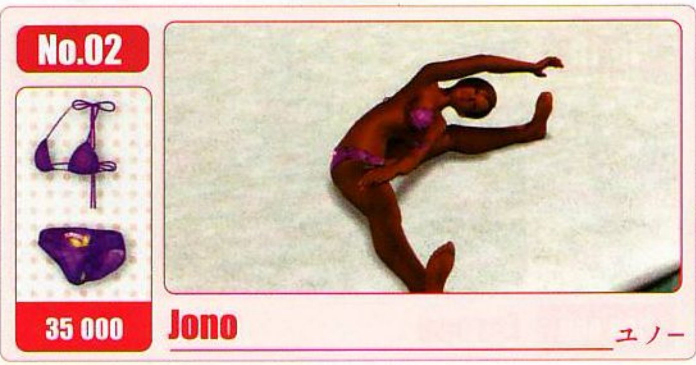
国籍：美国
流派：LUCHA LIBRE
身高／体重：175cm／53kg
三围：B92 W56 H86cm
血型：A
生日：7月20日，21岁
职业：研究员
喜欢的食物：草莓派
爱好：冲浪、潜水

No.01



35 000 **Brigit** ブリジット

No.02



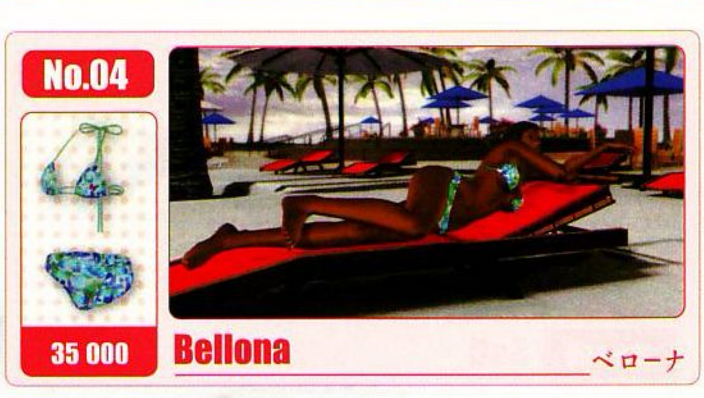
35 000 **Jono** ユノー

No.03



35 000 **Ishtar** イシュタル

No.04



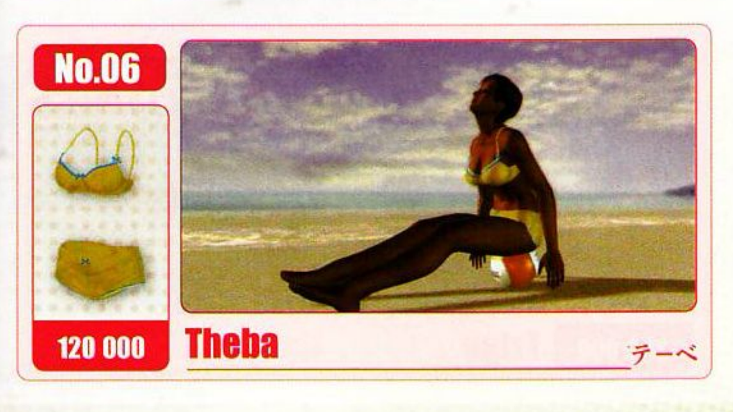
35 000 **Bellona** ベローナ

No.05



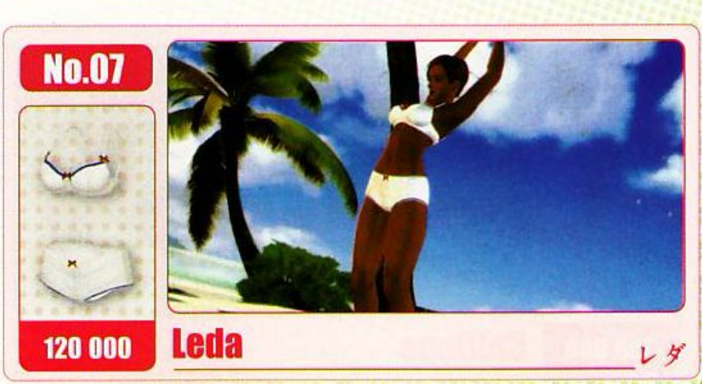
35 000 **Thaleia** タレイア

No.06



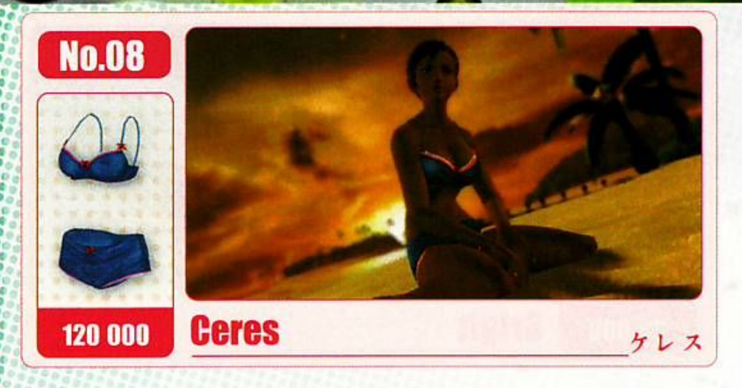
120 000 **Theba** テーベ

No.07



120 000 **Leda** レダ

No.08



120 000 **Ceres** ケレス

No.09



185 000 **Io** イオ

No.10



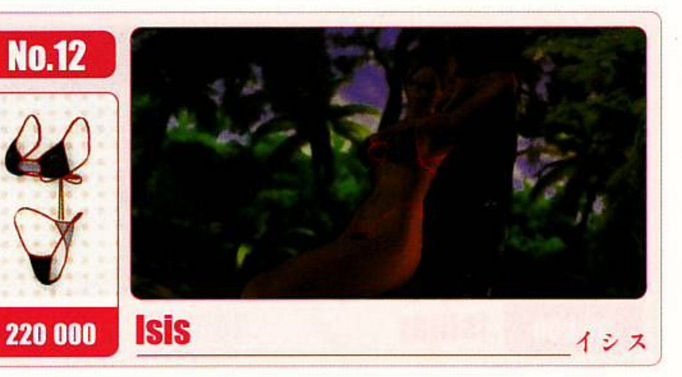
350 000 **Europa** エウロペ

No.11



185 000 **Juno** ユノ

No.12



220 000 **Isis** イシス

No.13



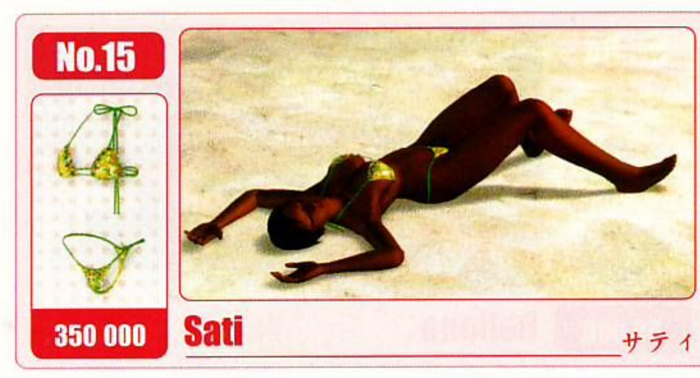
220 000 **Sculd** スクルド

No.14



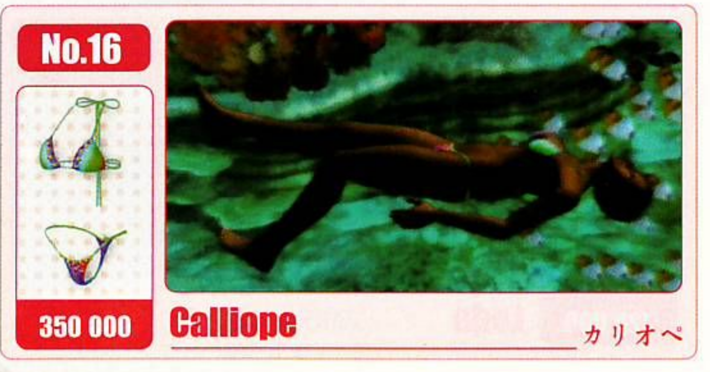
220 000 **Parvati** パールヴァティ

No.15



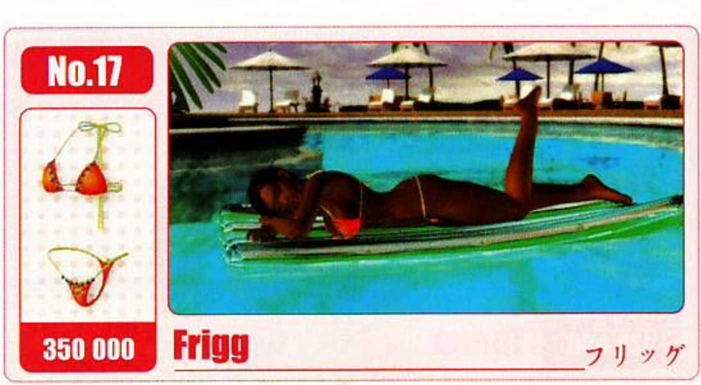
350 000 **Sati** サティ

No.16



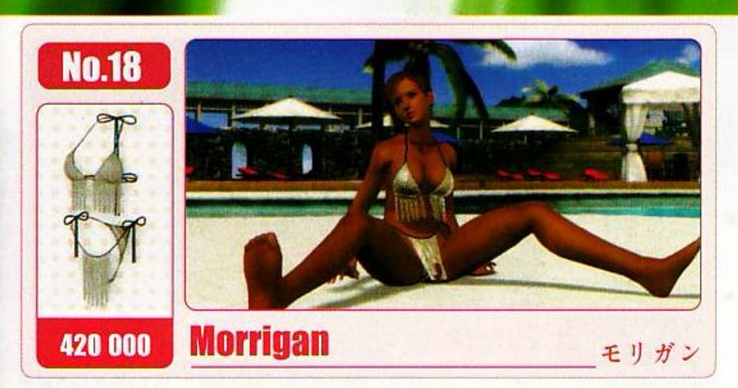
350 000 **Calliope** カリオペ

No.17



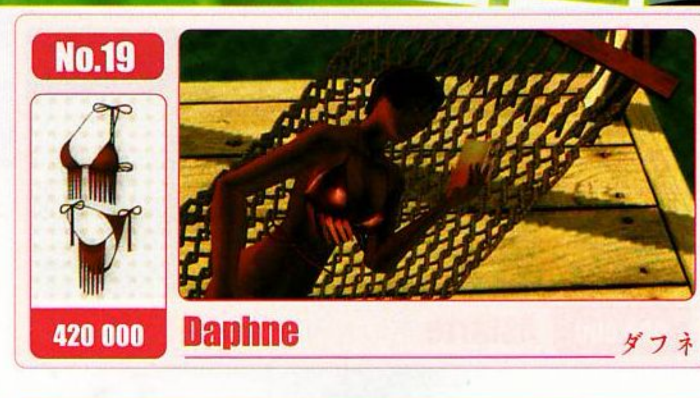
350 000 **Frigg** フリッグ

No.18



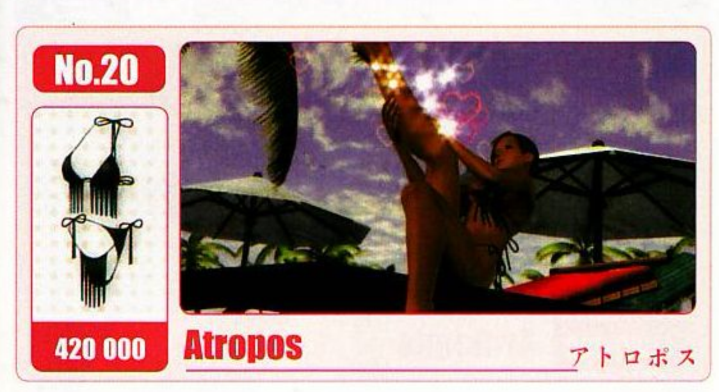
420 000 **Morrigan** モリガン

No.19



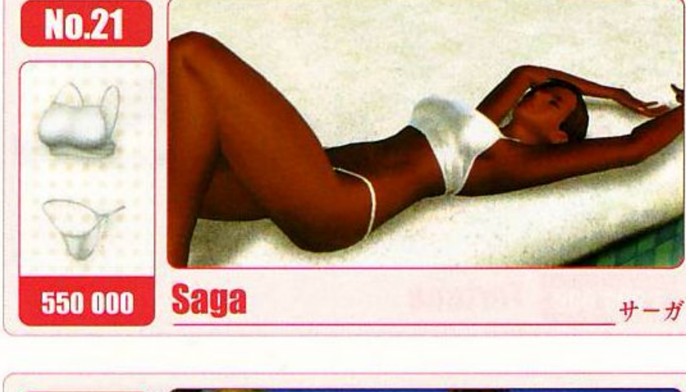
420 000 **Daphne** ダフネ

No.20



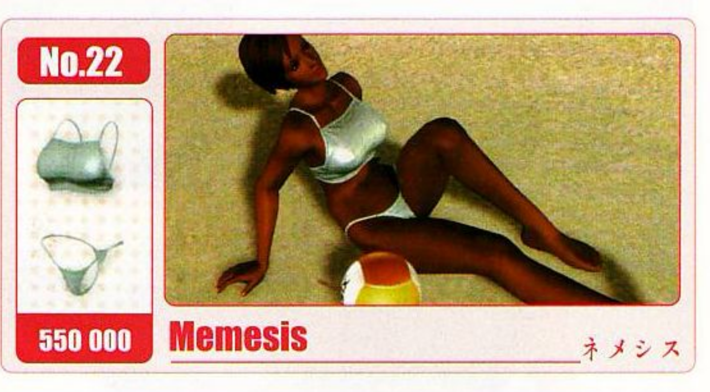
420 000 **Atropos** アトロポス

No.21



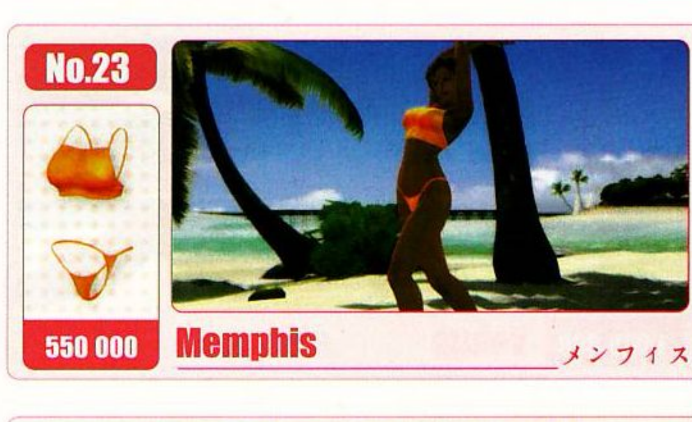
550 000 **Saga** サーガ

No.22



550 000 **Memesis** ネメシス

No.23



550 000 **Memphis** メンフィス

No.24



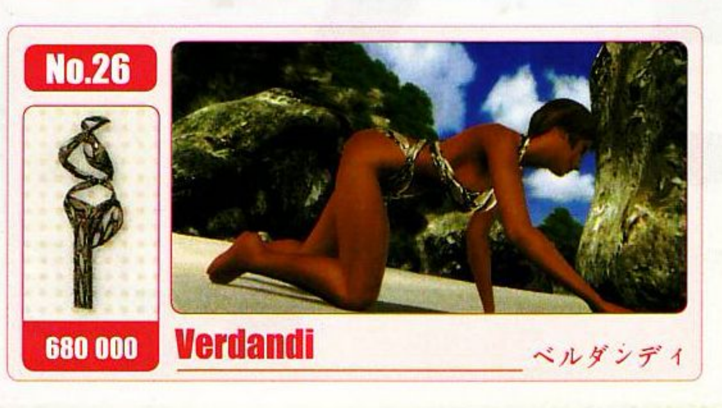
680 000 **Melpomene** メルポメネ

No.25



680 000 **Aglaia** アグライア

No.26



680 000 **Verdandi** ベルダンディ

No.27



800 000 **Mach** マッハ

No.28



800 000

Astarte アスタルテ

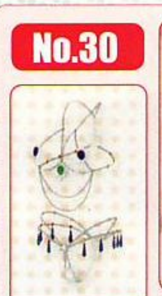
No.29



800 000

Eirene エイレーネ

No.30

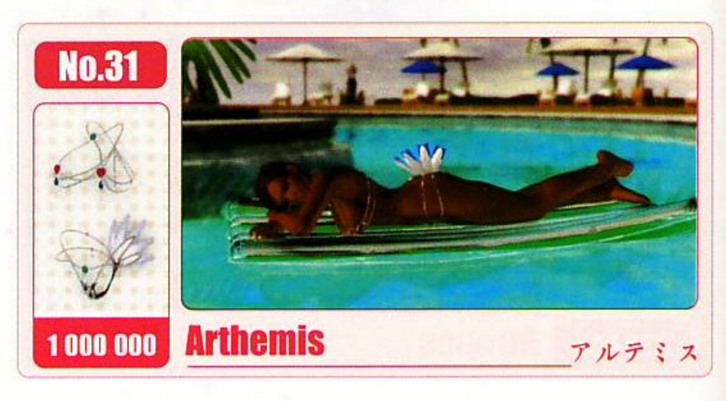




1 000 000

Fortune フォーチュン

No.31

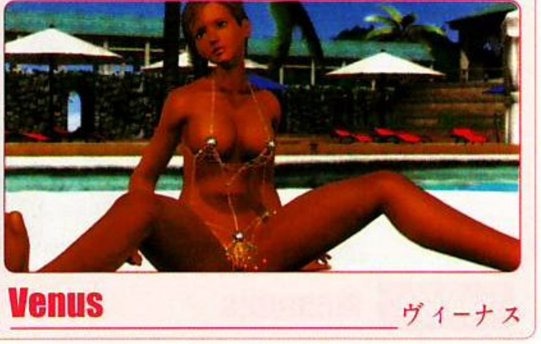


1 000 000

Arthemis アルテミス

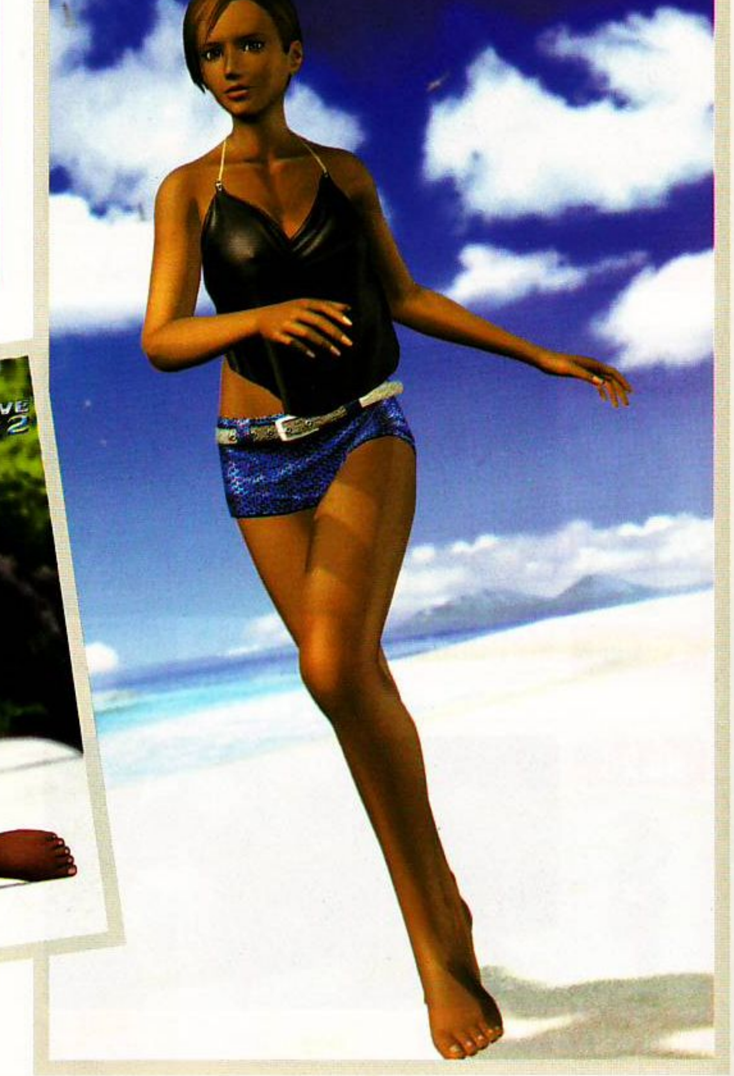
No.32





1 000 000

Venus ヴィーナス

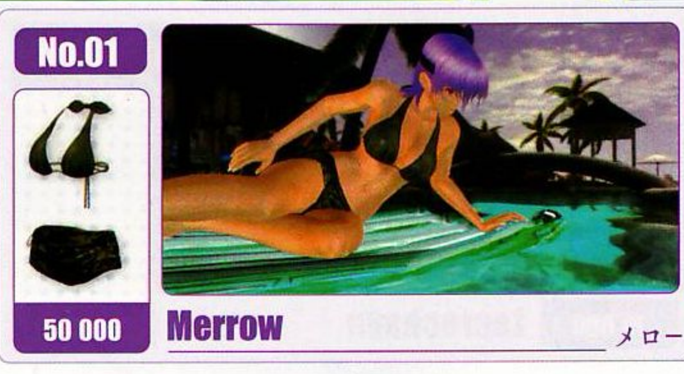




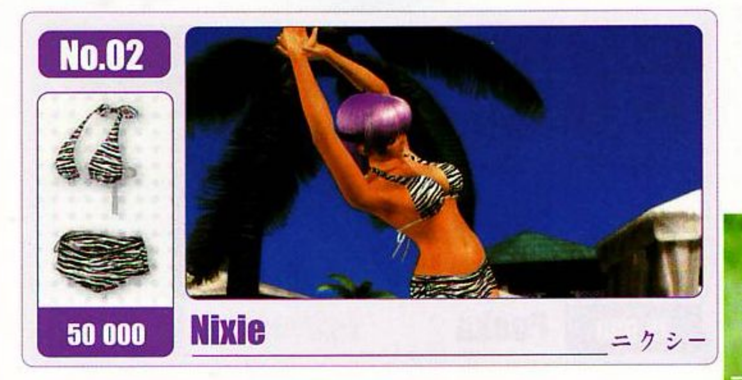
Character File #09

AYANE 绫音

国籍：日本
流派：雾幻天神流霸神门
身高／体重：157cm／47kg
三围：B93 W54 H84
血型：AB
生日：8月5日,16岁
职业：忍者
喜欢的食物：冰糖栗子
爱好：美容护理



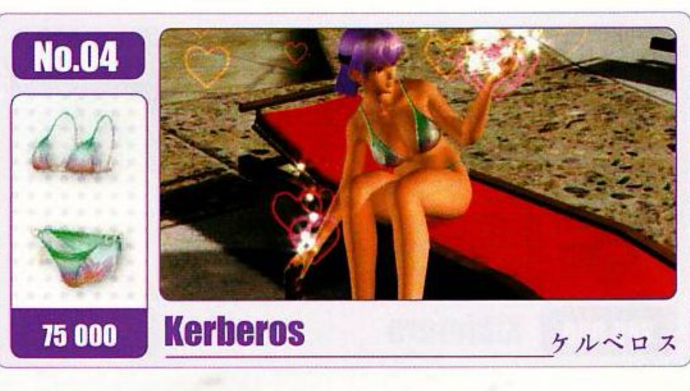
No.01 — 50 000 — **Merrow** メロー



No.02 — 50 000 — **Nixie** ニクシー



No.03 — 50 000 — **Cuchulain** クーフリン



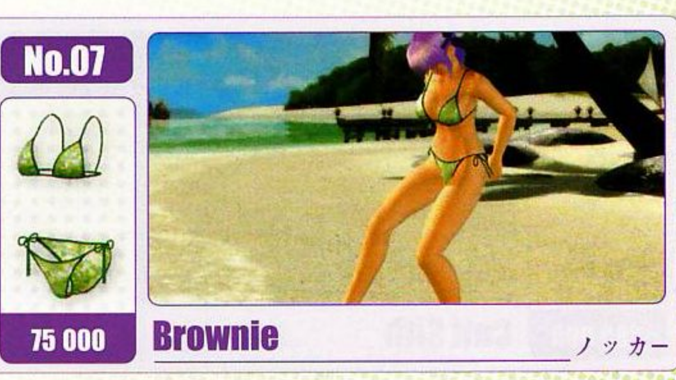
No.04 — 75 000 — **Kerberos** ケルベロス



No.05 — 75 000 — **Sandman** ザントマン



No.06 — 75 000 — **Titania** ティターニ



No.07 — 75 000 — **Brownie** ノッカー

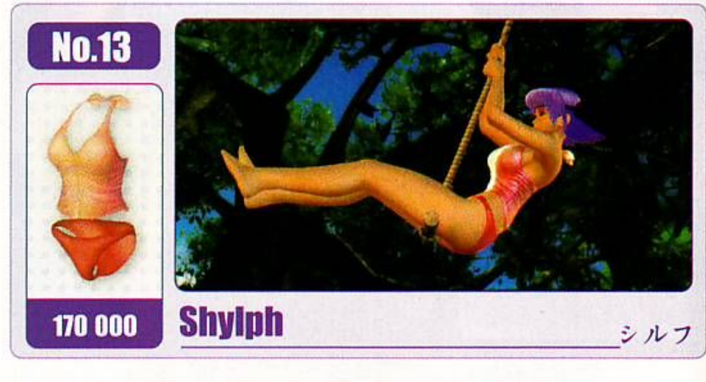

No.08
75 000
Leprechayn
レプラコーン


No.09
75 000
Hippogriff
ヒポグリフ


No.10
75 000
Pooka
プーカ

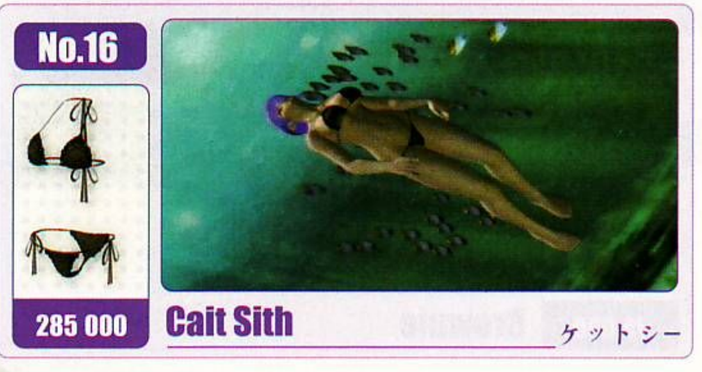

No.11
170 000
Ariel
エアリアル


No.12
170 000
Meliae
メリア


No.13
170 000
Shylph
シルフ

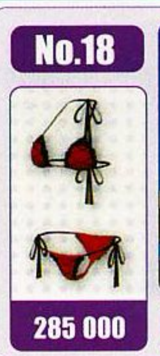

No.14
285 000
Nymph
ニンフ

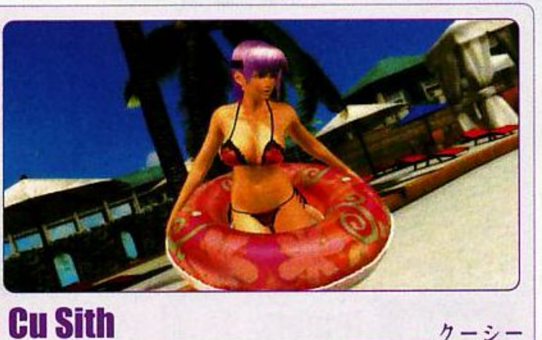

No.15
285 000
Kikimora
キキーモラ


No.16
285 000
Cait Sith
ケットシー


No.17
285 000
Lamina
ラミナ

No.18





285 000

Cu Sith
クーシー

No.19



370 000

Oberon
オベロン

No.20

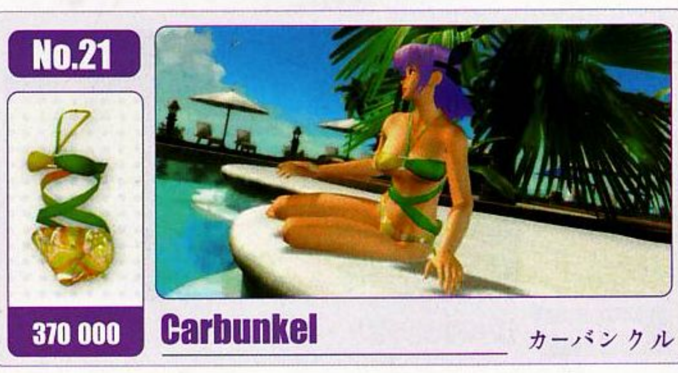




370 000

Efreet
イフリート

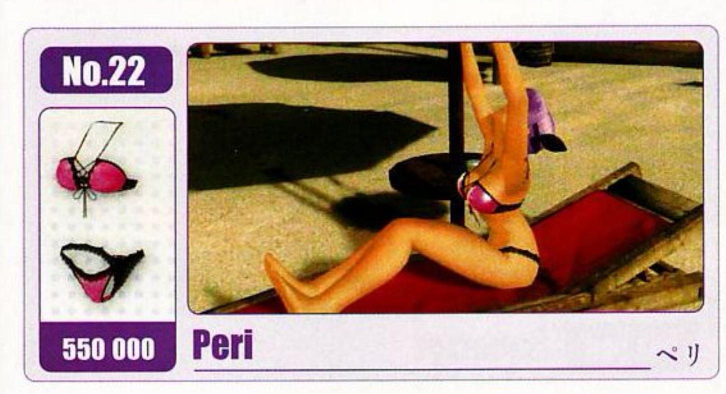
No.21



370 000

Carbunkel
カーバンクル

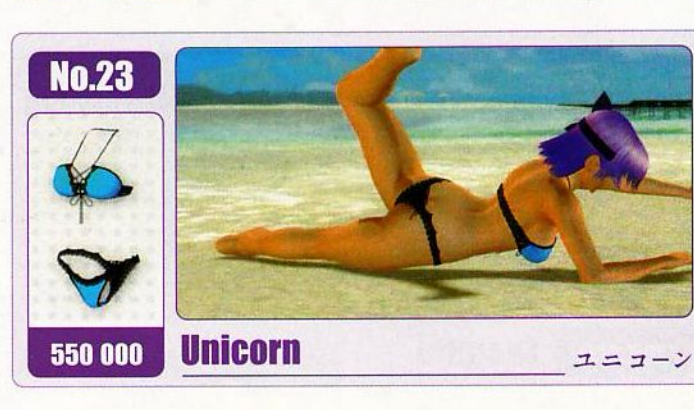
No.22



550 000

Peri
ペリ

No.23



550 000

Unicorn
ユニコーン

No.24



550 000

Lubin
リユバン

No.25



600 000

Elf
エルフ

No.26



600 000

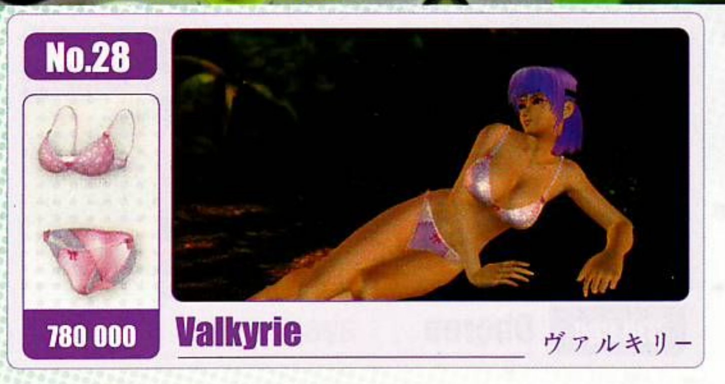
Maridah
マリーダ

No.27

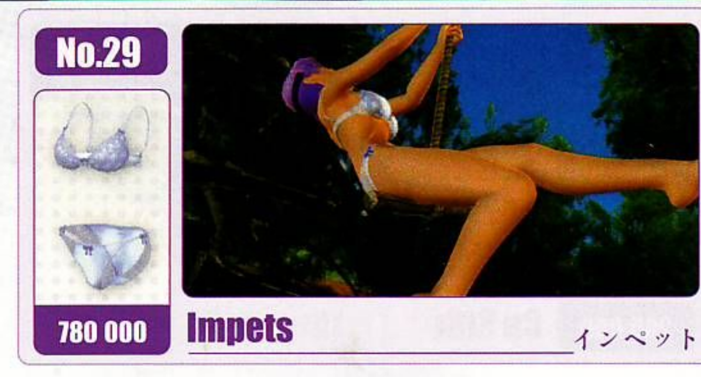


600 000

Apsaras
アプサラス



No.28 780 000 **Valkyrie** ヴァルキリー



No.29 780 000 **Impets** インペット



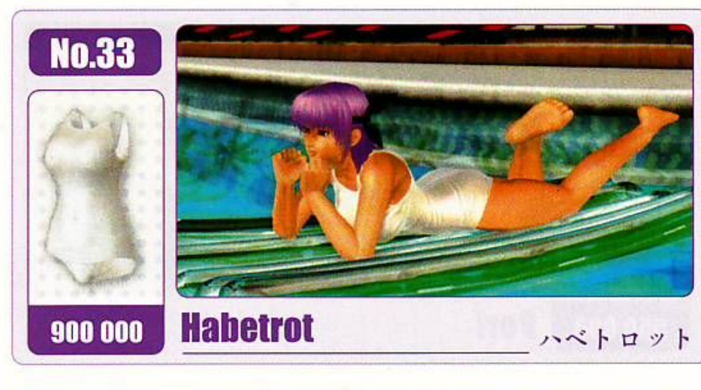
No.30 780 000 **Cluricaune** クルラコーン



No.31 780 000 **Griffon** グリフォン



No.32 780 000 **Gremlin** グレムリン



No.33 900 000 **Habetrot** ハベトロット



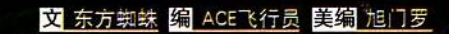
No.34 900 000 **Roane** ローン



No.35 1 000 000 **Echo** エコー



卷首特稿
特别企划
至尊年鉴
典藏攻略



THE LORD OF THE RINGS

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

指环王：中土之战Ⅱ	EA	RTS
X360	The Lord Of The Ring:The Battle For Middle Earth	美版
	2006年7月5日发售 / 1～4人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁



中土世界的王者！

长期被认为只适合PC机的游戏类型RTS的风潮在X360主机上越刮越猛，远有上代主机上的韩国游戏《炽焰帝国》，五月千呼万唤的《命令与征服3》也将堂堂登场！

今天，我们将带你进入当红的RTS——《指环王：中土之战II》的世界。（以下简称《LotR：BFMEII》或者《BFMEII》）

EA公司发行的《LotR：BFMEII》前作仅登陆PC平台，续作决定登陆X360着实告诉我们RTS不是PC机的专利。著名游戏网站Gamespot这样评价：《指环王：中土战争II》证明了即时战略游戏在X360上运转的非常出色，而且，这也是一个给我们留下深刻印象的游戏。凭借美丽的图像和顶级的音乐表现，中土的世界在X360上栩栩如生地展现出来。大家最担心的操控亦直观自然，极易上手。它的表现好的令人震惊，撇开操控不谈，画面就与PC版本别无二致。它向主机上的玩家提供了很好的RTS游戏上手教程，并让玩家体验到建设一支规模庞大的军团碾碎对手的乐趣。只可惜大型的战斗中略有帧数不稳，而且为了体现X360的强大性能，您需要一台高清电视展示气势磅礴地厮杀混战，一台标清电视机恐怕不足以分辨清楚各个种族的单元……

从最严格的意义上说，本作并非前作的续作——它的故事与前作同时发生而只是设定背景有所不同。PC上的前作专注于重现原作小说和电影中南方领域的神貌，而本作着力刻画了中土世界北方大地上史诗般的战斗，这里惨烈的指环战争丝毫不亚于南方。提醒诸位，《指环王》电影中并未提及北方的纷争，但本游戏剧情也是从《指环王》原作小说中铺演开来的，并非凭空设定。诸位阿拉贡、金雳、冈多夫的粉丝也无需着急，虽然这些英雄不会在战役模式中出现，玩家依旧可以在冲突模式和多人模式中选用这些来自第一作的英雄。

限于篇幅，本攻略不涉及冲突模式和多人模式，仅对战役模式的流程做一简单介绍。



名词解释

Area of Effect AoE（有效区域）：攻击有效的范围，一般为圆形。

Command Limit（指令上限）：你能够建造的单位总数的上限。

Command Points（指令点）：必须通过建造资源建筑才能增加的点数。有了点数才能建造其他单位。每一个单位都需要一定的点数。

Palantir（水晶石）：屏幕左下角的界面，显示迷你地图，指令点、指令上限。这也是电影中萨鲁曼用来监视情况的水晶球，后来被冈多夫得到。

Power Points（魔法点数）：可以用来使用魔法的点数，需要消灭敌人或者摧毁建筑才能挣得到。

Power（魔法）：特殊能力。可以通过水晶球购买，但受到魔法点数的限制。

Resource（资源）：用来建造建筑和造人的原材料。需要资源建筑才能生产。（矿、屠宰场等等）

Units（单位）：从英雄到士兵等任何在你控制下的任何力量。

多人模式的种类

山地之王：收集资源，建立军队占领一个战略要地并坚守规定的时限。

夺取与坚守：收集资源，建立军队占领多个战略要地，看谁占领的时间最长。

英雄对英雄：只能使用一个种族的英雄以及通过解锁成就点数取得的英雄占领地盘，守护要塞，并击败对手。

资源竞赛：在规定的时限内收集尽可能多的资源建立起自己的军队，击败对手或者摧毁他们的资源收集能力。



种族

中土战争的世界中一共有六个战争不断的种族，他们有善恶两种属性，善方种族（包括西方人、矮人、精灵）浴血奋战，力图终结索伦及其同党（摩多、哥布林和伊森戈德）的黑暗统治。

各个种族按照能力排名如下：

1 摩多
2 哥布林
3 矮人
4 西方人/伊森戈德族并列
5 精灵

排名越靠前的种族越强力，建议新玩家先从摩多族上手。精灵族仅为高手准备，因为精灵族需要在战斗中留有充足的时间才能通过英雄和弓箭的升级显露出其真正实力。

种族介绍：

矮人族：一个颇为实用的种族，虽然他们有一些固有的缺点（主要指他们的速度偏慢）然而最大的优势是他们的英雄团队。他们个个都是近战高手，除了砍人，英雄更擅长拆对手的建筑。如果你有办法让三个英雄一起出现在战场上，我可以肯定地说，战斗也快以你的胜利告终了。掷斧兵本身威力强大，如果又有扔火箭的Dale人，他们在对阵猛兽和怕火的建筑时表现将更加生猛。你可以将他们驻扎在基地的塔楼中，胆敢接近你基地的对手一定会得到应有的惩罚。当然，对于支撑线来说，驻有守卫的塔楼也是坚实的保障。如果让他们乘上战车的话他们行动的速度会快一些，但是这并非一个好主意。

精灵族：尽管使用起来有诸多不便，但是由于惊艳的丽芙·Arwen·泰勒姐姐以及走到哪里都有无数女生尖叫的奥兰多·Legolas·布鲁姆帅哥，人气一直长盛不衰。精灵族英雄的近战能力并不亚于其他种族，然而他们给人留下深刻印象的依旧是精湛的箭术。基本威力已经不俗，如果再升级到银刺箭，他们超强的攻击力将傲世群雄！两到三支升级过后的部队将使一切战斗变得非常简单。此外精灵族还有相互治愈的能力，如果遭受打击，撤下来休整一下便可再披挂上阵。也许你已经猜到了，与经过装甲升级的部队作为他们的防御力量配合使用将使对手无计可施。

西方人：他们是一支值得信赖的力量，英雄、兵种和建筑都多得惊人，这首先意味着新手将不得不沮丧的面对如此之多的升级选项，其次也意味他们总是有捷径快速升级到高级兵种。以阿拉贡为首的英雄领导力非凡，他们绝大多数可以上马成为一支骑兵，西方人对马匹的使用就像精灵族对弓箭的使用一样精通，这对敌方勇士以及弓箭手之类的步行系部队简直就是世界末日，逼得对手总是要优先发展对付骑兵的长矛兵器以便把他们挑下马来。如果他们的远距离攻击手Ithilien Ranger和象牙塔的观察能力配合使用，对手简直无法破解。

哥布林：哥布林族有最便宜最好用最速入手的一级魔法，深穴蝙蝠可以打开地图，污秽之地随即大规模清理对手，接着战争圣歌可以让己方部队冲上去屠杀几乎没有还手之力的敌人。他们生产速度快，行动速度快，一个有经验的玩家早期的抢袭往往能趁对手立足未稳时把敌人打个措手不及。相持阶段的其他兵种也让哥布林族在战斗中不会吃亏。虽然他们的英雄只有三位，然而这三位英雄却在所有的英雄中位居前列。如果说哥布林有什么缺点的话，那就是他们的二级魔法很烂，而且防御力实在够呛。只要顶住他们的三板斧，在其造出高级兵种之前可能就把它们消灭干净了。



伊森戈德：与其他的邪恶种族一样，伊森戈德在游戏初期的攻击力惊人，他们总是可以在初期就组织起一支部队杀向敌军大本营大肆屠杀，对战时如果对手是西方人和精灵族，恐怕他们很难顶住。早期游戏的英雄Lurtz无疑是那个时候最强的英雄，近战高手兼远程弓箭手，不知多少敌方英雄惨死在他手下。后期的萨鲁曼显然是游戏中最强力的角色之一，任何对手都要畏惧三分。无论是游戏的早期、相持还是收官，伊森戈德族总是有办法和对手拼下去。然而，这个种族的战斗力严重依靠武器和防御力的升级，否则吃亏很大。



摩多：最容易上手的种族。游戏开始不久就能迅速生产出大量Orc，组织起人浪涌向敌军大本营，如果对手将RTS看成资源管理类游戏而不是战争类游戏，他一定会非常头疼。如果你已经将善方战役通关，我相信你绝对不会忘记一个Attack Troll如何折磨你的军队，更不要说四个一起上！他们对于拆除对手的建筑似乎比别的种族更有心得。摩多族的低等级英雄实力远远大于名气，你别以为高等级的Witch King（巫术国王）只会在天上飞来飞去，其实他真正的可怕之处在于地面战斗，把他空降到敌人最密集的地方吧，吃亏的不会是巫术国王！

魔法

每个种族都有自己的魔法。这些能力需要一定的能力点数才能购买。点数通过消灭敌人和摧毁建筑进行累积。魔法的种类从大规模杀伤性武器到召唤魔法一应俱全，还有一些可以在非战斗情形下使用。魔法分为四级，级别越高消耗的点数越多，相应能够再次使用需要的恢复时间也越长。

1级：3分钟恢复，消耗魔法值5点
2级：6分钟恢复，消耗魔法值10点
3级：9分钟恢复，消耗魔法值15点
4级：12分钟恢复，消耗魔法值20点

显然，魔法等级越高也就越强力。魔法存在交叉的情况，一个种族中的1级魔法可能是另一个种族中的2级魔法。另外很重要的一点是魔法的内在关系，只有先取得了魔法表中与高等级魔法有连线的低等级魔法才能获得相应的高等级魔法。最后，选择魔法时还要注意英雄的能力。如果你的英雄已经拥有了相应的能力，你再购买相应的魔法可以使该英雄的能力加倍。当然，有时候此举纯属浪费，你可以购买其他的魔法。



善魔法

魔法名称	种族	效果
Army of the Dead（亡灵军团）	西方人	召唤亡灵军团攻击敌人，摧毁性的效果。如果你的对手有此魔法，祝你好运。
Arrow Volley（万箭齐发）	西方人与精灵	打击地图上的任意一点。适合歼灭刚从敌人工厂里生产出来的新兵，以及攻克敌军要塞之后打扫躲藏在暗处的残敌。
Barrage（乱石拍空）	矮人与摩多族	发射石头雨。狠狠打击攻击范围内的敌人。注意不要误伤友军。
Call Tom Bombadil（召唤汤姆）	西方人与精灵	汤姆曾经出手相救霍比人。他的召唤魔法对普通单位有摧毁性的效果。此魔法也适合打开地图。
Cloud Break（破云裂空）	全种族	打开云层，烈日普照。敌人的眼睛被强烈的阳光或月光刺伤，不能攻击也无法撤退。适合终结对手，或者为自己的战略转移争取时间。
Dwarven Riches（矮人财宝）	矮人	对矿井使用可以增加资源采集。适用于初期资源不足或者被资源建筑被对手压制时尽可能多的采集资源。
Earthquake（地震）	西方人及矮人	引发地震，对敌军的建筑造成损坏。与乱石穿空配合使用足以让敌人的要塞、建筑遭受灭顶之灾。对敌人大军团效果尤佳。由于魔法的使用需要一段时间，不要对运动目标使用此魔法。
Elven Gifts（精灵礼物）	全种族	仅在善战役中使用。对英雄使用后可以永久性增强英雄的攻击能力。越早取得此魔法越好。
ElvenWood（精灵之木）	精灵族	增强善良一方的攻击和防护能力，剥去邪恶一方的附加能力，使用得当的话可以一击逆转。必备魔法。
Enshrouding Mist（迷雾重重）	精灵族	撒开迷雾掩护友军，有效范围内的敌人攻击力和防御力都下降一半。常备魔法。
Farsight（千里眼）	精灵族	打开地图上的一大块区域。所有隐蔽单元和伪装单元都无处遁形。越早拥有此能力越好。
Flood（洪水）	精灵族	奔马引领着的洪水，席卷敌军，浇灭地上的火焰。可以先使用太阳烈焰再使用这一招。
Heal（治疗）	全种族	为友军回血。尽量在大兵团作战时使用。对单个作战单位使用没有多大意义。
Lone Tower（孤塔）	精灵与矮人	召唤出一个高塔，不断向周围的敌人发射武器。不过此塔攻击力不强，还不如用自己造出来的塔。
Rallying Call（集合号角）	矮人	为选定的单位增强防御力和攻击力。
Rebuild（重新修复）	西方人和矮人	自动修复被损毁的建筑。后期如果遇到了潜在的危险再取得此魔法不迟。
Summon Citadel（召唤老巢）	矮人	这一招很阴，可以在任何地方建起一座很难攻破的老巢。谁都知道应该建在敌人老巢旁边。
Summon Dunedain Allies（召唤盟军）	西方人	召唤Dunedain盟军。在极端困难的战局下用用这招，说不定有效。
Summon Eagle Allies(召唤巨鹰）	精灵族	召唤出巨鹰攻击敌人。召唤系魔法对于没有发觉你行动的敌人特别有用。
Summon Ent Allies（召唤Ent）	精灵族	打开地图之后，召唤Ent一起包围对手吧。
Summon Hobbit Friends（召唤霍比人朋友）	西方人与矮人	大家还记得电影魔戒三部曲中的那四个矮人么？就是他们了。
Summon Man of Dale（召唤Dale人）	矮人	Dale朋友会出现在指定的地方。当你的部队比较分散无法聚集力量冲击对手时，或者激战紧缺人手时，召唤盟友是个不错的主意。
Summon Rohan Allies（召唤洛汉联军）	西方人	召唤出洛汉国的联军。防止敌人逃跑时这招效果不错。
Sun Flair（太阳烈焰）	精灵族	摧毁性的火系攻击，把攻击范围变成一片焦土。尽管是昂贵的4级魔法，但物有所值。
Undermine（暗度陈仓）	矮人	连接所有坑道入口，通过坑道入口直取黄龙。



恶魔法

魔法名称	种族	效果
Arrow Volley（万箭齐发）	摩多	同善魔法。
Barricade（阻碍重重）	摩多	不会飞的恶龙从地底冒出，口吐炙炎摧毁一切。千万不要低估此魔法的威力。
Cave Bats（深穴蝙蝠）	哥布林	召唤出遮天蔽日的蝙蝠，揪出隐藏着的敌人，此外还可以削减附近敌人的攻击力和防御力。最好在初期使用尽量多打开地图。
Crebain（恶乌鸦）	伊森戈德	召唤出成群结队的乌鸦，让隐藏的敌人现形。此外还可以削减附近敌人的攻击力和防御力。如果怀疑对手用隐形单位偷袭，使用这一招。
Darkness（暗无天日）	摩多和哥布林	将对手已经打开的地图重新遮蔽上，让对手看不见你在干什么。另外可以增强己方的攻击和防御能力。
Devastation（乱砍乱伐）	伊森戈德	将森林中的树木全部砍光并立即变成木资源。当然，面对一大片森林的时候要慎用。
Dragon Strike（龙之攻击）	伊森戈德	召唤出吐火的巨龙，将飞临之地变成一片火海。对手的噩梦。
Eye of Sauron（索伦之眼）	摩多	看见对方隐形的军队。摩多族的军队可以增强攻击和防御，增加经验值。与战争圣歌和污秽之地的等1级魔法配合使用能让对手痛不欲生。
Freezing Rain（寒冰冷雨）	伊森戈德	地图上的善方角色失去所有的领导加分，延缓敌方部队的行动速度。强袭对手基地时非常有效。
Fuel the Fires	伊森戈德	在伐木场加倍木材的出产量。用处不大，把魔法值用在更好的地方吧。
Palantir Vision（Palantir之眼）	伊森戈德	打开某块地图。不过，这个魔法真的有用么？
Industry（工业）	伊森戈德	加速屠宰场等的生产效率。对指定的建筑使用后可以提升至原来生产效率的3倍。当然如果此建筑被摧毁就什么都没有了。
Rain of Fire（火雨）	摩多	巨大的火球从天而降，所到之处一片焦土。相当于善良一方的地震魔法，对建筑有极大的杀伤力。
Scavengers（清道夫）	哥布林	将被杀死的敌人变成资源。激战之时资源又吃紧的情况下此魔法可谓一举两得。
SummonBarlog（召唤Barlog）	摩多和哥布林	召唤Barlog。对敌方建筑和军队有极大的杀伤力，对敌方老巢使用效果尤佳。
Rallying Call（集合号角）	伊森戈德和哥布林	让喷火的巨龙在敌人头上肆虐吧！先飞扑再焚烧可以起到双倍的效果。
Summon Spid-erling（召唤蜘蛛）	哥布林	从地下召唤出蜘蛛。可以在刚打开一块地图时用它探路。
Summon Watcher in Water（召唤水怪）	伊森戈德和哥布林	唤出水怪用巨大的触手攻击对手再生吞活剥。仅能在水边使用。
Summon Wild Men of Dunland（召唤野人）	伊森戈德	唤若干Dunland野人为你助拳。切断对手退路。
STainted Lands（污秽之地）	摩多和哥布林	将有效地域化为灰烬，削弱对手的攻击力和防御力，攻击范围比索伦之眼更大。必备魔法。
Untamed Allegia-nce（不羁之军）	摩多和哥布林	非常厉害的魔法，收编火鸭洞中的怪物。如果你需要最强力最致命的援手，使用这个魔法吧。
War Chant（战争圣歌）	伊森戈德和哥布林	面对优势敌军此魔法效果非常好。魔法有效期间内己方攻击和防御力都增加一半。



善方战役

任务1 Rivendell

主要任务：

1 警告Rivendell哥布林军的来袭。

2 守卫Rivendell。

3 清除横行南方的哥布林。

奖励任务：升级Gloin，用精灵兵营生产作战单位。

成就：完成全部主要任务和奖励任务之后将解锁英雄Hadhod。



•图标注解•

S 开始

遇敌

目标

善方战役第一关，没什么难度，只是做些基础练习。趁机熟悉一下教程中的移动、战斗以及单位管理。先捞到足够的魔法点数然后拿到至少三个一级魔法。建议顺序：精灵礼物，之后是迷雾重重、精灵之木。治疗魔法可以摆在后面。记住，Glorfindel拥有领导能力，所以尽可能的把部队摆在他的周围，这样的话部队可以享受到经验值更快上涨的好处。另外，Glorfindel和Gloin都要在你的麾下呆上很长一段时间，所以先给他们升级，打仗的时候也先让他们冲上去。Arwen和Elrond只是作为替补力量，不到绝对必要时不用把资源浪费在他们身上。

流程

Glorfindel和他的部队从西南角开始他们的征程。一开始你有5点魔法点数，所以先选一个精灵礼物。不远就会遇到恶心的哥布林部队，把Glorfindel放在马上，这样他可以利用骑兵的全部能力，注意让Glorfindel离部队近些、再近些。接着你会遇到另外一队正在和哥布林苦战的精灵部队，冲上去解救他们，之后将他们收入自己麾下。可以考虑单独为他们分配一个热键，或者将他们并入自己的之前的部队当中，继续前进。注意，如果能从后面或者侧翼打击敌人将会有额外的伤害奖励，对付敌军大部队时尤其要注意这一点。

我们下面将遇到拥有弓箭手的哥布林部队，他们正在攻击一棵Mallorn树。尽管我们无法挽救这棵大树，但是我们可以为它复仇！除了我们一开始看到的哥布林，还会有另外的哥布林援军从东边杀过来，让Glorfindel冲在最前，让敌人在马蹄下呻吟！

继续向东走，这时可以看见通向Rivendell的桥。另外一支Lorien勇士部队正在苦苦拼杀，我们从敌人的后面杀过去，前后夹击。扫清敌人之后我们过桥，来到了精灵之城的大门，第一个主要任务完成。

来到这个神话中的城市，向北走，跟着光柱，遇见Elrond和矮人族盟友Gloin。Elrond向你讲清当前局势，然后和Gloin一起加入你的队伍。

小窍门

英雄：如果说本游戏中有什么需要时刻留意的事情，那就是英雄的存在。当你处于绝望之中，英雄就是那种可以像表讯一样35秒内砍下13分，只手扭转战局的人！一般来说，他们都有一大串魔法，还有很多重要的领导能力。如果可比的话，他们的回复力甚至也比一整个军团要强！他们还可以不断的升级直到10级，而一般的单位最多只能升到5级。如果他们在战斗中挂掉，你的麻烦就大了。

我们现在可以完成附加任务——训练出Lorien勇士。在附近的兵营中训练出两队士兵，之后向Rivendell西北角进发，那里有一场战斗恭候你。让刚出来的两队Lorien冲在最前面对付城里的哥布林。冲击敌军的侧翼会让战斗变得稍微简单一些。战斗结束之后有两营弓箭手归你指挥，此时你的兵营里也可以生产弓箭手。击溃敌人的第一波攻击之后，第二波夹杂着巨人的敌人会从同一方向冲过来，他们对拆除你的建筑更有兴趣，此外，Arwen和两队Rivendell骑兵也将入伙。这时Gloin应该升到了2级，又完成了一个主要任务。

当前革命的队伍已发展壮大，我们要扫除精灵城四周的一切牛鬼蛇神！向Rivendell城门进发，将桥上的小股哥布林骚扰部队碾成粉末，此时你应该有了足够的点数购买第二个魔法——我推荐精灵之木。途中加入两只巨鹰，清洗哥布林老巢的任务在两只老鹰的协助下异常轻松，慢着，若想让Gloin和Glorfindel升级的话，还是这两位英雄动手好了。后面会遇到一些山野巨人，让骑兵粉碎他们的反抗。

Wyrm从南方地面钻出来，把你所有的英雄派过去修理这家伙。这里你可以练习使用组合拳——使用精灵之木和迷雾重重，我为刀俎，Wyrm为鱼肉！当然，也可以让弓箭手排好队形万箭齐发解决它。

任务2 High Pass

主要任务：

1 在高原通路上建立一个基地

2 摧毁哥布林的营地

3 杀死水中怪兽

奖励任务：

1 杀死全部三个山野巨人

2 摧毁全部三个哥布林矿井

3 摧毁全部三个巨人裂缝

成就：清理高原通路

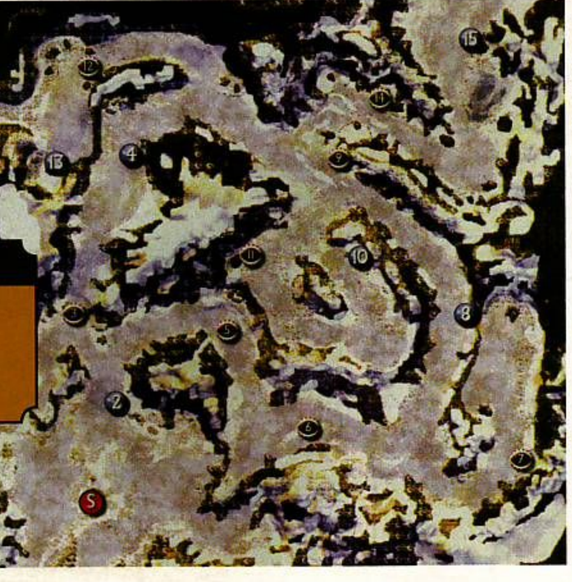
•图标注解•

S 开始

遇敌

目标

Glorfindel和Gloin必须冲破哥布林占领的高原通路继续远征旅程。本关引入了建筑概念，如果想要击败对手，必须首先玩转各种建筑。资源管理对于RTS老手来说不应该成为问题，一般在战役模式中出点差漏也不会有致命影响，但是本游戏何时生产多少资源需要慢慢摸索，这才能在多人模式中占得先机。此外，本关还引入了耕作的概念，尽快升级你的单位和英雄。使用战斗塔和英雄雕像形成支撑线。本关的艰难作战也使治疗魔法成为必备。在流程中还可能会捞到足够的点数，遇到游戏中最强力的角色之一汤姆。



流程

第一个任务就是让建筑工建造主基地所必要的建筑。第一个是Mallorn树，也就是精灵生产资源的基本设施。选定Mallorn树，然后把它放到至少有80%生产效率的地方。之后再建造两棵，以保证资源能够源源不断的产出。

之后，再建一个兵营生产士兵和一个绿色牧场，生产出一队Lorien弓箭手和Rivendell长枪兵，接着建造一个Eregion工厂并尽快升级到Level3。接着投资银刺箭以增强弓箭手的威力。同时在基地的口上建立一个战斗塔，但位置不要太靠上以免惊动潜伏在外面的哥布林。建好战斗塔立即升级银刺箭，然后在离塔最近的地方建立一座英雄雕像，之后将弓箭手驻进去。

小窍门：

资源效率：每次试图放置一个资源建筑的时候都会显示在一个百分比，最高可达100%。当然，百分比越高，资源产出的也就越快。然而，有时候不一定要强求资源效率达到100%，只要能够占领这一资源就可以了，因为你的对手也在抢占资源！这也是一个策略。

支撑线：每次当你占领了一个地方，最好能建一个坚固的堡垒。此时最佳搭配是战斗塔和英雄雕像。英雄雕像

的用意是即使没有英雄在身边也可以快速升级。升级之后的战斗塔和进驻的远距离攻击手将把贸然冲上来的敌人撕成碎片。

肥水长流：遇到洞穴可以将敌人一波一波的引出来消灭，这可以大大加快部队捞经验值的速度，所以不要先着急摧毁洞穴。然而要适可而止，即将决战之前先把洞穴毁掉，以免腹背受敌，自顾不暇。

再建一个观察塔，派出两个英雄或者再加上一些帮手向北走引出哥布林洞穴中的敌人。让英雄多杀几个敌人增长经验值，待另一股东方和西方出现的哥布林出现立即且战且退回到战斗塔下，让战斗塔中的射手清理被引上来的哥布林。接着两位英雄带队向西走，对另外一个洞穴中的哥布林如法炮制。

继续向北，干掉拦在路上的巨人。回到战斗塔下整理部队，全部向东进发引出路上的哥布林，回撤到塔下消灭他们，这样大家都可以享受到经验的快速增长。重新向东进发，清除路上遇到的小股敌人。摧毁哥布林的建筑。此时的经验值应该足够升级工厂的装甲。继续向东进发，与来自北方的敌军弓箭手对射。这里有一个新的任务出现。接着修理洞穴巨人和山野巨人。建立一个支撑线，让Glorfindel引出西北方的敌人成批消灭，享受屠杀和快速升级的快感吧！重新集结部队，向南扫荡那些不幸遇到你的哥布林，与苦战之中的Haldir南北夹击。

与Haldir会合之后去西北角的哥布林老巢，他们现在岂是对手！然后向南找到巨人裂缝。此时魔法点数应该足够购买治疗魔法。掉头向东干掉沿途的敌人。清除南方哥布林的基地，摧毁他们所有的矿井。在此派Glorfindel引出蜘蛛骑士用支撑线消灭，最后水怪冒出来，你把除了弓箭手之外的全部部队调往南边，用此时已经5级的弓箭手从远处射箭消灭水怪，别忘了最后一个巨人裂缝。



任务3 Ettenmoors

主要任务：

1 到达精灵基地
2 清理精灵基地
3 解放Ent Moot
4 杀死哥布林王

附加任务：

1 摧毁巨鼓
2 摧毁八个哥布林矿井
3 捣毁哥布林前哨

成就：扫荡Ettenmoors



终于到达Ettenmoors，在这里我们将把哥布林族连根拔掉！他们的国王隐藏在地图远处的黑森林中，但我们将用铁与火送他归西，让索伦势力在这里再无立足之地！我们将在这里第一次不得不从最开始就守护阵地，重新认识升级战斗塔和弓箭手的威力。我们有机会一定要利用汤姆和Battle Cry。

流程

游戏一开始Haldir就离开了，只剩下你和一小股部队死守营地。立即送部队取得北方的财宝，并且派另一支人马与Lorien弓箭手汇合，先搞定来袭的小股哥布林再集结队伍向北进发。一路上有战友也有敌军，耐心应对。看见隧道之后先用弓箭手解决躲在山脊上射出火箭的敌人，然后再夺取隧道。继续向北，杀死来袭的蜘蛛骑士和哥布林，我们知道精灵族的营地快要到了。哥布林军队正在围攻精灵营地，我们一一击破后迅速建立营地。此时主要目标完成。我们这里要练习如何同时修建多个建筑，这在多人模式中一定要用到！

建议修建以下建筑：

1 在西边河滨修建要塞保护后方免遭侵袭；
2 在要塞附近至少修建三棵Mallorn树。别管出产效率有没有80%，要把树修建在要塞的南边。
3 建立一个Eregion工厂并立即升级到Level3，你已经知道了我们需要银刺箭；
4 夺取附近的Inn生产霍比人；
5 兵营是绝不可少的，立即生产弓箭手；
6 建立三对战塔和英雄雕像守住各个关卡，因为不久就会有很多敌人冲过来。

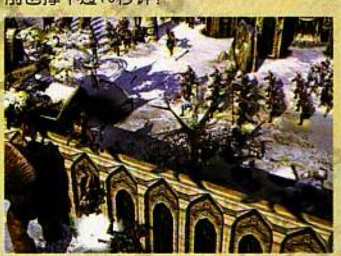
小窍门

只要你的建筑躲在Inn后面，就不会把敌人引过来。

技术建筑：无论是在多人模式还是在战役模式中，夺取技术建筑都非常重要。这些技术建筑可以赋予你一些特别的能力，本关中是生产霍比人，而其它情况下可以起到例如增加资源采集速度的作用。先下手为强，因为你的对手也虎视眈眈！

此时你大概已经有了10个魔法点，这是可以征召Tom Bombadil入伙了，他在很多时候用起来都非常顺手。基地已经初具规模，战斗塔也配齐了弓箭手，生产一些近战单位然后Glorfindel出发去正东引几波哥布林来送死，随后占领哥布林塔。魔法点应该足够升级装甲。

向北进发清除在远方监视你行动的巨鼓。动作要快，冲上去搞定向塔边进发的巨人。如果他先抢到了鼓，会立即召唤出北边的山野巨人。不要告诉我这个时候你还没有升级到银刺箭，而且要小心火！部队对火的抵抗力不是很强。清理完这些敌人向东走，完成奖励任务，也就是摧毁坑道。沿着山脊向南进发毁掉山峰最高处的塔楼。东方大规模的战斗即将打响，准备好一条支援线，让弓箭手解决问题，其余部队执行牵制和骚扰任务。相信现在弓箭手已经运用的非常纯熟了吧！打扫完战场后重新集结，向东边的Ent Moot进发。这里的抵抗在弓箭手前面不值一提，占领以后把它作为建筑基地。增加Treebeard（树人）作为一支力量。部队继续向南进发，顺手解决沿途的小股蜘蛛和两处坑道。敌人的要塞在望，解决之后先把西边的坑道摧毁掉再继续向南。地图南边有一个驻有哥布林的Wight洞穴，清理之后把弓箭手布置在东边远程打击哥布林王的要塞。掩护Gloin摧毁要塞的城墙，打开缺口之后近战部队冲上去，没有人是你的对手，血洗哥布林要塞，就算是哥布林王在你的四队银刺弓箭手面前也撑不过10秒钟！





•图标注解•

S 开始	宝藏
遇敌	联盟
目标	



任务4 Blue Mountains（蓝色山脉）

主要任务：杀死巨龙

奖励任务：

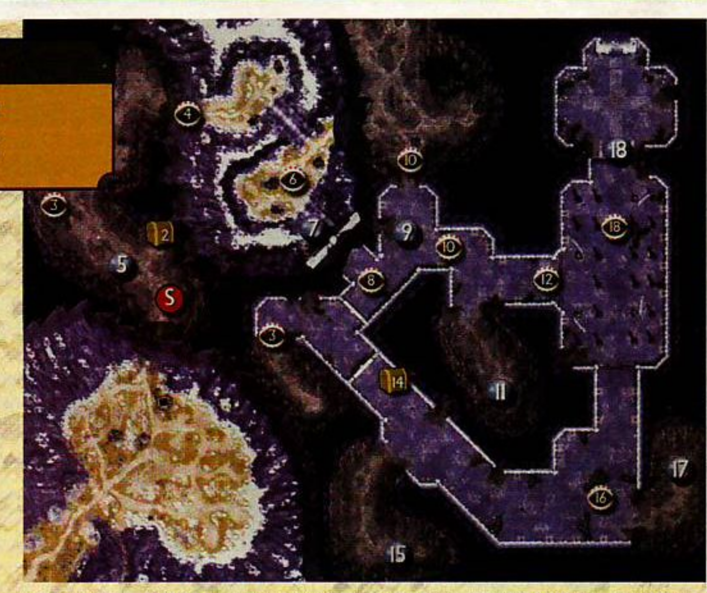
1 清理蜘蛛穴
2 在洞穴中建立一个要塞
3 摧毁敌军要塞的大门
4 建造两个矿井
5 摧毁所有的火鸭洞

成就：夺回蓝色山脉

•图标注解•




开始 目标 遇敌 宝藏



到了矮人族现身一起将索伦的势力赶出去的时候了。尽管敌人实力强大，然而有了精灵族Glorfindel和Gloin的援助，我们仿佛能够看见胜利在招手。

战斗要点：此关中不要在空阔的地上停留，那样只会招来喷火的飞龙。注意使用矿井运送部队，躲开飞龙的攻击。敌方的火鸭实力强大，除了我们惯用的弓箭手援助，只能派英雄上去和他们拼刺刀。多多使用火力升级的战斗塔，再艰难局面也能撑下去。

流程

一开始我们既要建造基地也要对付来自北方洞穴的蜘蛛。用弓箭手逐洞逐洞的解决敌人，但是不要太向北，避免又把巨龙拉进来。向东北方向稍微走一点就可以发现一些财宝。宝贵的喘息中，需要建造的建筑如下：

1 建立一个要塞
2 建立一个矿井
3 建立一个工厂，升级到3级，之后升级攻击和防御。
4 在北边出口建立两座战斗塔，驻扎两队掷斧兵，别忘了在战斗塔旁边建造英雄雕像。

趁飞龙不在的时候偷袭两个最近的敌方建筑，回到洞穴，等飞龙过去之后再出击。让Glorfindel骑着马冲向敌人的弓箭手，掷斧兵迅速跟上解决掉蜘蛛穴。记住在两个坑道之中要留出一个，让另一队掷斧兵夺取信号火。

现在另外一个地域已经打开，让一个Demolisher摧毁要塞大门，之后让所有的部队冲进去。迎接你的是两队来自不同方向的敌军弓箭手，做好准备！战斗结束以后用建筑工尽快建立一个矿井，两个战斗塔和英雄雕像，在来自北方和东方的敌人部队冲击之下死守。见识一下火鸭的厉害吧！

向北进发，那里有成群结队的山地巨人和蜘蛛骑士、蜘蛛。Glorfindel的纯洁之刃可以大显身手，如果有Wind Rider就更好了。杀死一波敌人之后慢慢清理战场，小心向北。这里对付的火鸭的秘笈是让掷斧兵退后攻击，让英雄与火鸭周旋，一个一个的解决，最后再摧毁洞口。先造好战斗塔，再让一个Demolisher摧毁东边的门，敌人会源源不断的冲进来，我们的掷斧兵经验值上涨速度让人喜笑颜开！这里相当于RPG里练级的地方。

聚集部队向西南进发，扫荡干净蜘蛛穴，免得以后麻烦。再走又可以发现财宝和火鸭洞。先建好两座塔，先把火鸭拉出来，然后立即向塔下撤。如果碰到了山野巨人，立即放下其他任务，派主力歼灭他。每次引出一只火鸭和一队蜘蛛到塔下歼灭，直到所有的火鸭洞都报销。Gloin毁掉另一个门，向北进发，歼灭哥布林弓箭手，来到火龙洞前。

决战之前建好四到五个战斗塔，派上掷斧兵，修好通往主基地的矿井以便增派人手。做好准备工作以后派Gloin敲碎大门，故伎重演，让巨龙身陷战塔的火力范围之下。此战唯一的损失是一些财宝，不过这点牺牲不算什么！

任务5 Grey Havens 灰色港口

主要目标：

1 清理灰色港口的所有敌军
2 保护港口的两名船坞
3 修建4艘精灵战舰
4 击退敌军的三波进攻

奖励目标：夺取船厂

成就：解放灰色港口




•图标注解•





开始 遇敌 目标



ithlond是精灵族出海的地方，也称为灰色港口。与敌军战舰交手之前一定要确定自己的战舰已经升过级。即使是海战，战斗塔的作用仍不可低估。

流程

游戏一开始立即向东进发，在敌人摧毁你已有的建筑之前把它们捞回来！派一队弓箭手抢救Mallorn树，派主力挽回正在遭到围攻的军营，同时再派一队人马解要塞之围。这三场战斗结束之后，汇集人马去解决南方的敌人。一切摆平，我们现在要为这一关的主力战斗做好充足的准备。

造出两个建筑工人，修建一处Eregion工厂，并立即升级到3级，完成银刺箭。在所有能修建Mallorn树的地方布满Mallorn，尽可能的多收集资源。已经夺取下来的兵工厂生产出两队弓箭手，再把他们派到北边要道由三座战斗塔和英雄雕像组合而成的支撑线上。此时你应该留好100点左右的指令点数，为即将建造的舰队留足充分的空间。

去南边的港口守卫船坞，修建四艘精灵战舰。一定要先升级装甲，并且拥有自动回复的能力。引领你的舰队向南进发，与敌方的战舰展开海战！揪住一艘敌方战舰猛打直到击沉它为止。如果你的战舰负伤但未沉没，可以先撤出战斗让它自行恢复，这比造一艘新的战舰要方便得多。初战告捷，再建造一艘暴风船，让它冲入敌舰阵中发挥威力。或者让运输舰吸引火力，让战舰不紧不慢的全部收拾下来。

将所有的敌舰击沉后打开海上封锁，先轰下南方地域的海盗阵地，再建造一艘运输舰将两支部队放在南方土地上，找到两个船坞。接着向东北方向进发找到敌军的酒馆（有增加魔法点数的效果）。

当前绝大多数地图已经被你占领，同盟的矮人也出现在西北方。一起到来的还有一大堆摩多族的精锐部队。此前已经建好的三个支撑线可以大显身手！敌人化为焦土，胜利属于你！

卷首特稿 特别企划 至尊年鉴 典藏攻略

任务6　Celduin

主要任务：
1 与港口的军队汇合
2 镇压 Mumakil的反抗
3 击溃摩多基地
奖励任务：夺取所有的技术建筑
成就：拯救Celduin

•图标注解•





S 开始　宝藏
遇敌　联盟
目标

现在轮到矮人唱主角了！Dain国王的率领之下，你将重新团结你的同志将摩多族赶到西边老巢去，走向最后的胜利！本关战斗仍需小心，紧紧依托最有把握的战斗塔，不贸然肉搏才是王道！每轮战斗过后都应该用泉水让部队休整。此时你应该已经拥有了精灵礼物、治疗、迷雾重重、召唤汤姆、精灵之木、集结号角等魔法，如果一切正常，这里你将拿到破云裂空。

流程

一开始Dain国王和他的近卫部队被分割开来，孤立的处在城市中心。立即向西北移动，与小股敌人交火，召唤出汤姆，用弓箭手切断敌人的退路。继续向北，在这里我们会遇到另外两支被敌人穷追不舍的部队，一支是弓箭手，一支是矮人族。将弓箭手拉到自己身后，用远程火力将摩多军撕成碎片！接着向东进发，把敌人拉到弓箭手的射程之内小心不要让部队引发北方大炮的轰炸。清理干净所有的敌人之后夺取财宝。接着向东南方向行进，战斗过程中又可以收编另一支弓箭手部队，别忘了这里也有财宝！

接下来的战斗非常艰苦，堪称绞肉机。向南走会遇到一支被四面包围着的Phalanxes部队，更要命的是还有一支投石机在增援！一旦矮人族部队出现，立即指挥他们变成防御阵型，撑过战役最艰难的初期；用弓箭手牵制投石机，派遣下主力先击溃这一支部队。等投石机的威胁被消除之后，再掉头营救被围困的部队。这场血腥的战斗中你一定要派上汤姆或者Dale人，并且考虑用迷雾重重削弱敌军的优势。继续向南夺取财宝和酒馆，前方等待你的还是老对手摩多族军队。

结束与摩多族的战斗，沿着河岸向东，收编另外一支矮人族军队并且占领另外一个技术建筑。最艰苦的战斗已经过去，我们的目标是收复全城！西边的敌军和刚才比起来太轻松了，轮到Orc部队尝尝被夹击的滋味了！很快攻陷这支军队，在广场整理部队，然后派一支去南边夺取建筑。

下一场战斗将漫长而艰苦，我们必须做好充分的准备。首先击溃三波Mumakil的进攻。我们可以且战且退，把敌人分割然后一一歼灭。之后派出部队强攻城外西南角和西北角的投石机军队，夺取财宝。派出弓箭手在箭头的指示下将北方的敌人一股股的拉回到主力设下的屠宰场中加以歼灭，战斗之前别忘了对自己的军队使用精灵之木。整个过程一定要有耐心，否则部队将损失惨重。如此反复，直到最西北方的通路也被打开，我们可以看到信号火。搞定信号火之后将大部队调向南边，碾碎前进路上的一切反抗，最终来到最南边的投石机老巢。

从南边的要塞开始，小心不要让自己的军队处于城堡射程之内，一次次的消灭敌军，掏空敌人的城堡。最后让汤姆解决问题。敌人的小股部队不用理会，把房子像湖南嘉禾一样拆掉就可以完成任务，记住老大Dain不能倒下。

任务7 Erebor

主要任务：
1 击退三波摩多族的进攻。
2 Erebor不能被攻陷
3 摧毁哥布林的营地
奖励任务：
1 在Dale建立一个要塞
2 为Dale筑城墙
3 击败索伦之嘴以及他的同党
成就：保卫Erebor

这是你遇到过的最伟大的保卫战。矮人族必须抵挡三波摩多军潮水般的攻势，我们必须在通向Erebor的要道上构筑起最坚固的防线，否则Erebor必将沦陷于索伦之手。在这一关必须快速构建出自己的建筑，越快越好，胜利只属于行动最迅速的玩家。我们在这一关有着花不完的资源，所以一切都取决于你能以多快的速度花出去，花钱的速度快些，再快些。如果你到现在还没有乱石拍空和地震两种魔法，先把这两项搞定。

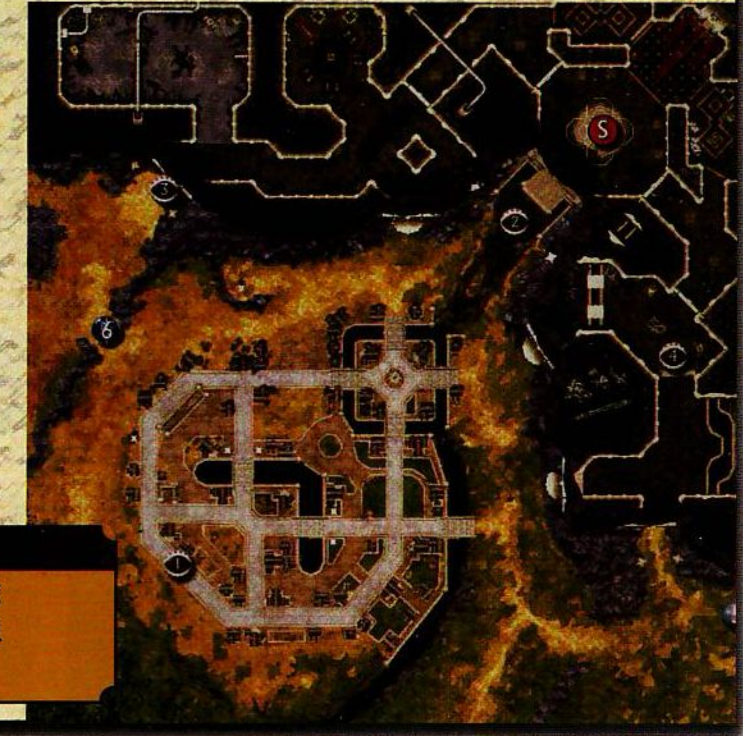
流程：

先将掷斧兵驻扎在战斗塔中，然后在通向Erebor的东西方两个路口上都筑起要塞。筑起城堡之后，立即筑一堵墙封锁住路口。建好之后立即升级武器和防御。在东部下方的缺口处再多筑几道墙，尽量延缓敌人的进攻。取得南方的信号火，在每一个要塞的后面筑起支撑线，架上掷斧兵。如果你没有浪费时间的话，摩多军的第一波攻击已经到来了。

躲在城墙之后，用你所有的兵力和魔法向敌人攻击。地震、乱石、汤姆等等都是不错的主意。分出一只小队把围攻东南角城门的敌军引到守护力量最坚固的中门。留下Dain和他的近卫军作为后备部队，一旦哪里被突破立即驰援。摩多军的每一波攻击之间几乎没有给你留下时间修复城墙或者建筑，所以尽量拖延战局。敌人会试图登城，优先解决登城的敌人。摩多族的第三波攻势最为浩大，而且索伦之嘴和他的随从也会中途加入！盯住他，直到精灵族援军的到来！Thranduil和Glorfindel、Gloin及其附属部队可解燃眉之急，哪里需要堵枪眼就把他们派到哪里去。

如果你能幸运的生存下来，南方的哥布林营地对你来说太轻松了，宜将余勇追穷寇，把你的怒火发泄到他们的城堡上吧！





•图标注解•

S 开始　宝藏
遇敌　联盟
目标

任务8 Dol Guldur

主要任务：
1 寻找并夺取北方的信号火
2 寻找并夺取南方的信号火
3 突破Dol Guldur要塞
4 摧毁所有要塞内的摩多族建筑
5 打垮摩多族反击

奖励任务
1 夺取所有的信号火
2 摧毁全部蜘蛛穴

成就：
1 进攻Dol Guldur（完成全部奖励任务）
2 西部首领（本关胜利即可，解锁英雄Berethor）
3 秘火的仆人（所有英雄全部存活，解锁英雄Mektar）

•图标注解•
- S 开始
- 遇敌
- 目标

最后的考验到来了！所有北方的善良种族将携手给索伦的统治最后一击，他们将投入全部兵力最后拼杀，双方都会毫无保留的投入到这场史诗般的战斗，也为善方战役划上一个浓重的惊叹号。这场战斗中我们要步步为营，用战斗塔给敌人不是最快但却是最大的杀伤。要塞并非必要，但是它的存在却能使你感觉到有力的支撑。不要忘记你的魔法，肆意挥霍乱石、地震和破云裂空吧，在战斗最紧张的时候让汤姆和Dale人帮你分走一些压力。

流程

像往常一样，任务开始于地图的西南角。我们需要立即建造起五个战斗塔，修建起一个兵营、一个工厂和一面Galadriel之镜。接下来生产出足够的弓箭兵驻扎在战斗塔之内。将工厂升级到银刺箭。一切现在来犯的敌人在防御口袋面前都有来无回。请注意，尽量先多生产一些军队，援军到来的时候不会剩下多少指令点数的空间。我们接下来向南方的信号火进发，遇到小股敌人由步兵开路，沿途的蜘蛛一律交给防御口袋解决。在东南角踏平敌军营地，夺取信号火。对于地图最西北方的信号火也一样解决掉，这里会遇到Mirkwood援军。

接下来回到出发点，派出Arwen或者Glorfindel骑上快马深入敌方北方腹地抢得两支信号火，这将大大加快魔法的恢复速度！不要理会旁边敌人的骚扰，必要时使用治疗魔法回到营地。我们会遇到矮人族，但是，本关我们无法建造矮人兵种以及矮人建筑。带领主力来到城关前，尽遣主力破门而入，之后在城南稍事整理。继续向北进发。优先用地震拆除敌方造兵的建筑，遇到投石机用弓箭杀掉。当心敌人西边出现的Wyrm。围攻城池中央的敌军老巢，如果惊动了Balrog，不要犹豫，立即引他回撤到防守口袋那里歼灭！此时摩多军大举来援，你是不是有点慌了？没关系，我们回到防御口袋固守，过上一段时间摩多军就会化成灰烬。

Dol Guldur几乎被夷为平地，打扫干净战场，胜利属于善良种族！



恶方战役

任务 1 Lorien

主要任务：
1 建造一个哥布林洞穴
2 在洞穴中建造两支哥布林部队
3 建造一个隧道
4 建造一个裂缝
5 升级裂缝建造巨人
6 从升级过后的裂缝中建造一个洞穴巨人
7 跨过河流，摧毁两座精灵木屋
8 摧毁敌军的防御工事

奖励任务
解救三名山区巨人

成就：摧毁Lothlorien

•图标注解•
- S 开始
- 遇敌
- 目标

长久以来，哥布林族一直生活在Orc的阴影之下，其实力一直不为外界所知晓。为了证明自己有能力成为索伦的爪牙，他们先要拿精灵族的Galadriel开刀，在此之前我们要了解几项关键的哥布林特长所在……本关相当于练习关卡，让敌人的鲜血为你的征靴染上胜利的颜色。首先你需要取得污秽之地这项魔法，用它蹂躏你的对手。索伦之嘴和Nazgul并非强力到可以依赖的英雄，不要对他们指望太多，其实他们只不过比普通的步兵强一点而已。哥布林的隧道可以让他们快速移动，这有些像矮人族的矿井。他们的机动性主要体现在这一绝技之上。

流程

首先建造一个哥布林洞穴，然后再生产出两个弓箭手。再建造出一个隧道。隧道越多，资源生产的速度也就越快。建造一个裂缝生产巨人。过上一段时间将会有精灵从南方袭来，消灭之后在河的东边建立起一个裂缝、一个隧道和一个哥布林洞穴。造好三到四个巨人之后再加上弓箭手和勇士就可以过河去拆精灵的房子。他们惊声尖叫，我们要用他们的血把河流染成红色。攻击Haldir，他会落荒而逃，所以不用追击。

小窍门

哥布林族的隧道极为有用，每次大战之前甚至可以先建个隧道，这样老巢的生产的援军能够立即投入战斗。

向北找到被关押的山区巨人，杀死看守他们的精灵族，他们也会加入战队。向西进发，我们会遇到另外两座精灵小屋。拆除之后会遇到西北方向杀过来的精灵。我们还会遇到Haldir，可是他再次溜走。向西南角前进，再次解救正在被拷打的巨人，杀死精灵之后拆除他们的所有建筑。在正北方我们第三次遇到了Haldir和他的部队。这是一场激烈的肉搏战，巨人和Nazgul都要有所贡献才能收获胜利。接着解放最后一个山区巨人，重新集结。

而后的战斗里我们将先集中火力杀死Celebron，然后送Haldir和他的手下一起归西。Galadriel撤出阵地，我们慢慢拆掉精灵族的营地。别忘了西南角的精灵要塞，用火烧掉是个不错的主意。

任务2 灰色港湾

主要任务：

1 夺取船坞

2 建造三艘黑色海盗船

3 摧毁守卫海滩的精灵族战斗塔

4 击溃海滩上的精灵族

5 摧毁敌军的三个要塞

6 守卫港口

奖励任务：

夺取岗哨

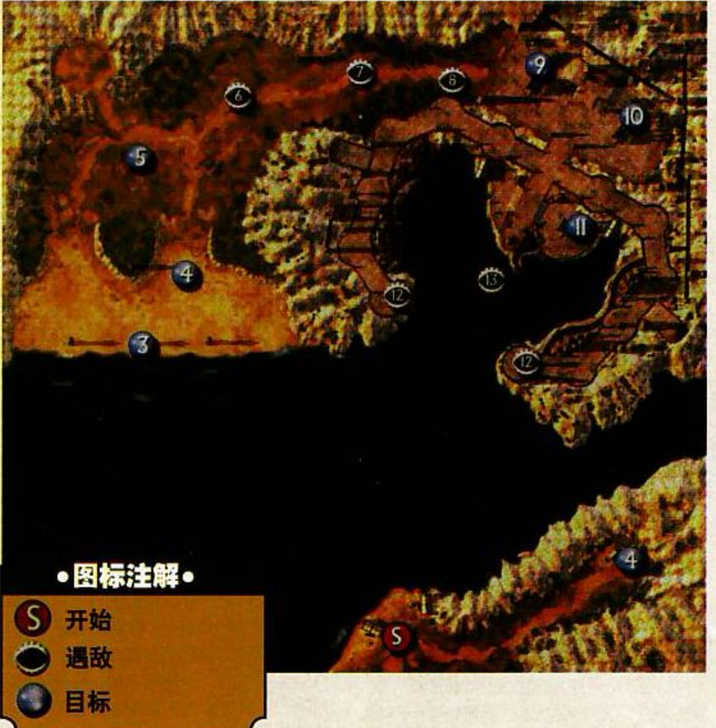
成就：摧毁灰色港湾

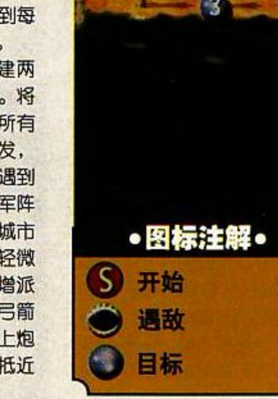
精灵族会放弃他们的领地灰溜溜的逃回到西方神秘的大本营中去么？显然不会，除非哥布林王把他们杀得丢盔弃甲。我们将猛攻灰色港湾，一觉醒来之后，留下的只有废墟和鲜血。本关战斗中最难的部分就是登陆作战，并把他们引领到自己的要塞中去。警惕四周的异样，免得被打个措手不及。本关中你也不会有多少魔法，但是污秽之地和迷雾重重两个魔法一定要能用就用，如此胜算方才大一些。

流程

一开始我们孤独的站在小岛上与北方领地隔海相望。首先夺取两个船坞，之后立即修建三艘黑色海盗船，先升好级，击沉来犯的精灵战舰。扬帆起航，在海域腹地与三波精灵战舰展开拼杀，它们分别来自北方、西方和北方。接下来与西北的精灵海岸守备队对射，可以考虑造一艘炮舰完成此任务。注意这时有一艘精灵战舰骚扰。抢滩成功后运送部队过来，清理附近的精灵军队。一路向北杀过去，如果遇到麻烦，向海岸撤，舰炮可以帮你不少的忙。直到每一个精灵都倒在剑下任务才算完成。

建立起自己的要塞，立即修建两个隧道，争取尽可能多的资源支持。将珍宝收藏升级到第三级，然后研发所有的升级，对部队使用。大军整装待发，准备冲垮城区的防线！一路上会遇到三处精灵军的阻截，尽快冲到精灵军阵中，把利刃刺入他们的胸膛。占领城市后立即向两个要塞进发，你会遇到轻微的抵抗。如果有必要的话，可以再增派援军。最后那个海边的要塞尽管有弓箭手和精灵战舰的拼死抵抗，但在海上炮舰和陆上大军的夹攻下很快沦陷。抵近射击，将灰色港湾变成一片废墟。





任务3 The Shire

主要任务：

1 到达Eastfarthing

2 摧毁四个魔法座

3 建立一个要塞

4 击败所有的Dunedian

5 杀死Wormtongue

6 摧毁伊森戈德的要塞

奖励任务

1 摧毁绿龙客栈

2 摧毁Bag End

成就：血洗Shire

哦，可怜的霍比人。这些讨厌鬼是最后一次干扰哥布林老大的行动计划了，因为哥布林很快要把他们都赶回老家，烧掉他们的房子，让他们一想起来就瑟瑟发抖，再也不敢踏上中土一步。本关首先要在基地旁边建起足够多收集资源的建筑，初期的战斗主要是简单的中等规模野战，正好为关底的决战积攒足够的经验值，而且此时资源也足以生产足够的山地野人。哥布林已经准备好了污秽之地、战争嚎叫和暗无天日等魔法，霍比人准备好了么……

流程

一开始立即向西进发找到财宝，清理一路上遇到的零星霍比人。之后折向南边，与首次遇到的较大规模的霍比人军队热热身。再向南走一点，我们可以遇到一个霍比人营地，首个魔法座也在这里。血洗霍比人，此时还有一支来自东方的部队加入已经很强大的哥布林军团。继续向南，跨过小河，来到Eastfarthing，把这里作为基地。另有一只来自东方的军队投入麾下。在这里建筑要塞和其他建筑，等要塞快要建好的时候还有两只山野巨人加入战团。

为了以后进攻，我们需要至少三个隧道来生产资源；一个裂缝来生产半巨人，升级到第三级后开足马力生产巨人；在西侧建好三个塔楼守备霍比人的骚扰部队；修建财宝屋，一有资源就研发所有的升级选项。一切搞定以后留下一队半巨人和一队弓箭手守备营地（状态设置为攻击），带上其余主力部队渡过南边的小溪击溃Rangers。这股敌人要比下一批在西边的敌人好对付的多。用山野巨人来回冲击，这两股敌人都根本不是对手。

向北走占领Longbottom农场，继续向北就来到了绿龙客栈，让它成为一个历史名词吧！摧毁绿龙客栈之后掉头回到大本营，Dunedain军正大举来袭。用山野巨人去对付投石机，战斗结束之后修理自己仍然需要的建筑。重新跨过桥向南方突击，这里有第二个魔法座。继续清除霍比人和他们的建筑。向西夺取信号火，可以缩短自己重新使用魔法的时间间隔。我们的下一个目标在北边，可是霍比人能不能不再用那些无聊的小分队来骚扰我们？越过小半个地图来到下一个魔法座，把可恶的霍比人和他们的家园都踩成粉末。此时北方还有一个魔法座和一个农场，这里可以增加你的资源产出。从北方突袭伊森戈德人的部队，让山野巨人从远处甩出巨石。顶住他们的三波冲击，用巨人先歼灭Ballistae再杀死所有剩下的敌人。





任务4 Fronost

主要任务：
1 摧毁外城的所有建筑
2 摧毁城堡的大本营
3 摧毁大地之锤
奖励任务
1 对两个蜘蛛穴使用魔法 Untamed Allegian
2 占领旅馆
成就：夺回蓝色山脉





这是一场艰苦的城市攻坚战。人类和矮人躲在坚固的城墙外面不敢出来，然而，这群笨蛋低估了哥布林王及其同伙的狡猾程度。强攻必将导致惨重的牺牲，然而我们另有办法……山野巨人在这一关至关重要，一开始就要建造出一个裂缝，然后专门生产山野巨人；我们的哥布林王会紧紧和部队站在一起，这样领导能力的优势才能体现出来。对了，我们要拆掉所有的敌方建筑。

流程

一开始迅速修建隧道收集资源，也提高指令点的上限，然后就是裂缝——我们需要尽可能多的山野巨人。万一此时你还没有不羁之军这项魔法，赶快入手，之后在东西两边的蜘蛛穴使用，增加己方的力量。人手够了就去东边城墙的缺口等待Dunedain出击，哥布林王Totem在阵前为部队增加攻击力。此战过后，部队的等级应该提升到了5级。山野巨人可以开始拆除城墙，大部队向正北进发，一路上会遭遇矮人巡逻队和Dunedain顽强的抵抗。遇到投石机有劳山野巨人拆掉。也许这时候你会遭遇伤亡，然而这并非坏事——死掉的作战单位为山野巨人腾出了指令点。

城池的西南方已经看不见善方种族的身影，部队又得到了山野巨人的补充。向西进发，一路上没有真正意义上的威胁。不时冒出来的投石机可以多多消灭，免得碍手碍脚。一旦敌人到了山野巨人的身旁，把他们的状态切换到近战模式，威力一样强大。此时的中央广场应该一片空阔，一个名为大地之锤的武器出现在地图的东北角。必须在5分钟之内感到那里，否则他引发的地震绝对够你受的。从正面强突会有阻截，时间耗不起。绕到地图下方的入口尽快冲过去使用污秽之地和索伦之眼等魔法，尽快攻击大地之锤。搞定大地之锤后在清扫刚才攻击你的部队，或者冲到正北方的敌军大本营来个釜底抽薪。





任务5 MirkWood

主要任务：
1 前往北方的旧森林路
2 找到另外一条渡河的路
3 抢在精灵族之前在指定地点修建并守卫观察哨塔
奖励任务
1 找到并摧毁Ent基地
2 带领Shelob驯养蜘蛛精
3 找到并摧毁另一个Ent基地
4 找到并摧毁精灵族基地
成就：霸占旧森林路

•图标注解•

 开始

 遇敌

 目标



Mirkwood是下一块精灵的领地，也将是我们摧毁他们信心的地方。这次由于没有哥布林相助，战略战术资源调配与以往都会有很大不同。Ent不喜欢火，我们要牢牢记住这一点。早期要尽量抢占资源，因为后期会陷入消耗战，谁的资源多谁的胜面就大。英雄的步兵作战能力在游戏的后期非常重要，当然那时还要拿到万箭齐发这一魔法。

流程

我们还是出现在地图的最南端，这里将建立起自己的基地准备下一场大屠杀。迅速建立起额外的屠宰场和木材厂，再建一个酒店进行升级，优先获得火箭能力。然后是一个Troll Cage升级Drummer巨人。一旦这些工作完成，生产4个山野巨人，4个弓箭手和一个Drummer巨人。用不羁之军这一魔法搞定北边的蜘蛛洞穴。向北边的桥进发，可惜这座桥被一帮多管闲事的Ent毁掉了。掉头向东南方向走遇到一群骑兵，解决掉之后继续向东到达精灵营地，注意用污秽之地魔法使精灵的隐藏单位现形，战局无疑将向摩多军倾斜。

我们送Shelob去北方找到她的同伙——没有被驯服之前，那些蜘蛛六亲不认，连你的部队都会攻击！他们归化以后向东走，英雄在前，弓箭手殿后射杀沿途遇见的Ent。前往东边的Ent老巢，先歼灭北边的Ent Moot，休整补血之后进攻南边的Ent Moot。之后向北方进发，快到旧森林路的时候会遇到一队精灵。在旧森林路等待建筑工跟上。现在你要在指定的未知建好四个观察塔并坚守90秒钟。最佳策略是先下手为强，抢先攻击精灵族的军队，巨人们准备好了没有？

完成倒计时后前往精灵族老巢，他们把大门关上，却不得不打开侧门——真不幸，我们已经在西北角或者南侧门严阵以待，只要控制90秒钟，胜利将属于我们。



任务6 Withered Heath（枯萎的石南树）

主要任务：
1 找到龙族老大
2 解救矮人族关押的所有火鸭
奖励任务：
1 建立一个要塞
2 摧毁全部矮人族矿井
成就：石南树之龙



本关的难度远远小于之前的两关，我们最后一次享受一下拥有压倒性火力的快感。火鸭威力强大，而攻击性巨人也需要大量生产，无论走到地图哪里他们都是攻击利器。一旦可以使用不羁之军的魔法，立即用它收编Warg洞穴。

小窍门

摧毁你看到的一切。宝贵的魔法点数来自于你摧毁的东西——无论是敌人还是敌人的建筑——看看摧毁一个建筑你的魔法槽就增加一些你就明白了。另外在外征伐时一定要让自己家里的生产线持续运转。

流程

建立要塞，建立酒馆，升级到火箭，之后是Orc工厂。用少数兵力守卫老巢，建立最多的资源建筑。向北进发清理不远处的守卫，注意投石机！之后摧毁第一个矿井。收编第一个Warg洞穴，并取得信号火。向正东进发会遇到两队来自北方的矮人守卫部队，他们拥有投石机。以自己的投石机摧毁他们的投石机，自己的部队冲上去肉搏。

架起投石器摧毁离你最近的城墙，这样可以不惊动矮人族。墙壁被摧毁以后火鸭跑了出来，那些倒霉的矮人警卫立即归西。在第一个矮人基地前，你会发现甚多事情要做：解救火鸭，摧毁矿井，还要拆掉矮人的房子。火鸭冲锋在前，巨人打扫战场，从生产作战单位的建筑拆起，然后修理掷斧兵，毫不费力的完成任务。解救另一组火鸭，搞定北方的Warg洞穴。

西北方的两个基地在火鸭部队前面不需要大动干戈。用火鸭解决投石器，用攻击巨人去拆门。只要打开大门，战局就变成了一场屠杀，敌军的整个基地等于陷落。此时对北方边上的Warg洞穴使用不羁之军魔法。

最后的矮人基地和其他的基地没有什么不同，除了难度更低一点。你现在应该已经拥有了六只以上的火鸭，还有数量一样多的攻击巨人。矮人族那点可怜的防御力量在你面前基本上不值一提。然后真正的威胁来自身后，守住阵地，绕死三波袭来的矮人。他们都倒下之后向北去找巨龙。这里有一个小小的插曲——六组Dale人做出最后阻止你的努力，可惜都化为飞灰。我们终于见到了巨龙。

•图标注解•



开始　目标
遇敌　联盟



任务7 Withered Heath（枯萎的石南树）

主要任务：
1 找到龙族老大
2 解救矮人族关押的所有火鸭
奖励任务：
1 建立一个要塞
2 摧毁全部矮人族矿井
成就：石南树之龙



索伦统一北方领地的大业即将完成，矮人族和Dale人嚣张的历史该划上一个句号了。然而，战斗不会轻松，一开始甚至会让你产生无法克服的错觉。这可能是所有任务中最艰难的一个，埋头硬冲等于找死，但我们有办法完成它。我们拥有了几乎所有的魔法，我们有着丰富的经验。

流程

首先建立自己的根据地。先清理出一块场地，接着为索伦筑起一座要塞。听起来很简单，但实际上绝对够你忙上一阵。首先拆除周围的建筑，用目前的火力可以轻松完成；而矮人族的不断骚扰还需要你分出不少精力。用Orc和洞穴巨人保护投石机。为了达到这个简单的目标甚至要动用召唤巨龙和龙之攻击这样的招数。有一个办法能够尽快增加资源：在Dale人的攻击中有几个看起来像是建筑工的家伙，如果你舍开对投石机的保护追上去把他们搞定，可以捡到他们掉下来的很多财宝。然而我们不推荐这样做。

接下来我们需要为自己建立一个基地，这才是真正开始。这时候还没有足够多的钱建一座要塞，然而在摩多族的索伦之嘴和Nazgul两位英雄的协助下，我们最终可以完成任务。先尽力抢占资源，也就是在所有可能的地方修建起屠宰场；同时要架住源源不绝来自北方的攻击。这并非坏事，没有被杀死的敌人，就没有魔法点数可以使用。我们需要Troll Cage和Haradrim Palace，还需要给要塞经常升级。有了这些要件，我们就有足够的资本杀死前来进犯的Gloin。在杀死他之前，我们不会向前迈出一步。矮人想在我家门口建起要塞？没门！

反击的时候到了，主力部队杀向Erebor的王座，我们占领了火鸭穴还得到信号火，而矮人Dain国王也杀向我们的要塞！我们已经准备好了3个攻击巨人和足够的弓箭手。先用巨人撞开城门，弓箭手掩护，再用龙之攻击，一打开大门就一拥而上，索伦之眼及时增加威力，王座最终沦陷于我手。



任务8 Rivendell

主要任务：

1 杀入Rivendell腹地

2 摧毁Elrond的房屋和附近的两个要塞

奖励任务：

杀死Arwen

成就：

1 征服Rivendell（完成所有主要及奖励任务。解锁英雄Olog）

2 黑暗覆盖大陆（完成全部恶方战役）

3 阴影之奴仆（完成全部战役而没有英雄阵亡。解锁英雄Urulooke）



•图标注解•

开始　目标
遇敌　联盟



这是善与恶之间最终的决战，所有的人都已经筋疲力尽。这场战斗有多艰苦自不待言，没有一局战斗能够轻松获胜。获胜的要素不是资源和蛮力，而是钢铁般的神经和坚持到底的韧劲。也许这个时候已经拥有了全部魔法，尤其是龙之攻击将会使残酷的战斗稍微轻松一点。每一寸地图都被战火反复焚烧，你要做的是比敌人多坚持一分钟。双方都毫无保留的使用人海战术，一定要在老巢留下充足的人手顶住对方的猛攻。而对邪恶一方来说还有一个限制条件——索伦不能死，否则战斗立即结束。

流程

一开始要抢先在Rivendel南边的地方建立起自己的资源采集阵列；接着修建一个裂缝，用它来生产山野巨人；找到地图西边的Warg之穴并夺取信号火；顶住来自东边的精灵族Glorfindel部队的攻击。接着派出哥布林王向东进发，不久就会遇到伏兵，不要慌，撤回到老巢，利用主场优势全歼敌军。继续向东保持压力，再向东会遇到观察哨和两队Lorien弓箭手，歼灭之，抢占北方河边的船坞。

在船坞建好一艘战舰，炮击北边驻有弓箭手的战斗塔。把部队调回老巢，把他们放在银刺箭的射程之下可不是什么好主意。在老巢生产几个山野巨人，强渡西边的桥，杀死弓箭手。当然如果没有成功的话，Dunedain会带上人马直扑你的老巢。拔出剑吧，摩多族是我坚强的后盾。虽然战况惨烈，获胜的却还是我们。杀死Dunedain后把霍比人也一起剿灭。

下面要做的事情是抢地盘，用所有的资源和指令点数生产出尽可能多的军队。山野巨人是魔下各个英雄最好的随从。他们将把城市的西门变成一片废墟和人间地狱。所有的建筑和敌人都被毫不留情的剪除。这时后方告急——一群巨鹰突然出现偷袭老巢，好在另一群神兽出现了，与早先建好的弓箭手一起顶住了老鹰们的攻击。

西方人的好日子就要到头了，经过修整与补充，阿拉贡及其同党也难逃覆灭的命运。在索伦到来之前我们先把损失的部队重新生产出来，静待夜幕的降临。精灵之城在索伦的铁蹄下走到了尽头。回到西方的桥上把所有的力量都集结在一起。Galadriel正和他的精灵族弓箭手等在前面，然而随着他们的英雄被杀死，不擅长近战的弓箭手被冲垮，他们的末日到来了。在龙之攻击和Balrog的反复轰炸下一切抵抗都化为齑粉，他们的要塞被一个个的毁灭，Elrond的房屋也在战火中付之一炬。

游戏成就列表

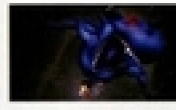
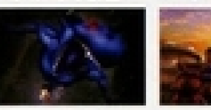
成就名	获得方法	点数
守卫Rivendell	完成善方战役第一关全部主要任务和奖励任务。	5点 解锁英雄Hadhod。
Istari之力	购买第一个魔法	5点
清理高原通路	完成善方战役第二关全部主要任务和奖励任务。	5点
清理Ettenmoors	完成善方战役第三关全部主要任务和奖励任务。	10点
夺回蓝色山脉	完成善方战役第四关全部主要任务和奖励任务。	10点 解锁英雄Maur
解放灰色港口	完成善方战役第五关全部主要任务和奖励任务。	10点
拯救Celduin	完成善方战役第六关全部主要任务和奖励任务。	15点
保卫Erebor	完成善方战役第七关全部主要任务和奖励任务。	20点
进攻Dol Guldur	完成善方战役第八关全部主要任务和奖励任务。	30点
摧毁Lothlorien	完成恶方战役第一关全部主要任务和奖励任务。	5点
摧毁灰色港湾	完成恶方战役第二关全部主要任务和奖励任务。	5点
血洗Shire	完成恶方战役第三关全部主要任务和奖励任务。	10点
蹂躏Fornost	完成恶方战役第四关全部主要任务和奖励任务。	10点 解锁英雄Thrugg
霸占旧森林路	完成恶方战役第五关全部主要任务和奖励任务。	10点
石南树之龙	完成恶方战役第六关全部主要任务和奖励任务。	15点
掠夺Erebor	完成恶方战役第七关全部主要任务和奖励任务。	20点
征服Rivendell	完成恶方战役第八关全部主要任务和奖励任务。	30点 解锁英雄Olog
西部首领	完成全部善方战役。	25点 解锁英雄Berethor
黑暗覆盖大陆	完成全部恶方战役。	25点 解锁英雄Tumna
秘火的仆人	善方战役中没有英雄阵亡。	80点 解锁英雄Mektar
阴影之奴仆	完成全部恶方战役而没有英雄阵亡。	80点 解锁英雄Urulooke
军士	赢得一次对战胜利。	15点
山地之王	山地之王模式中赢得一场胜利。	15点
夺取与坚持	夺取与坚持模式中赢得一场胜利。	15点
中土金融家	资源竞赛模式中夺取一场胜利。	15点
我的英雄	英雄对英雄中赢得一场胜利。	15点
将军	赢得10次对战胜利。	30点 解锁英雄Ohta
王中之王	山地之王模式中赢得10场胜利。	30点 解锁英雄Fhaleen
尽入我手	夺取与坚持模式中赢得10场胜利。	30点
中土企业家	资源竞赛模式中夺取10场胜利。	30点 解锁英雄Celebrim
我的英雄比你强	英雄对英雄中赢得10场胜利。	30点 解锁英雄Felek
好好练习	赢得一场冲突模式的胜利。	5点
霍比人与巨人	赢排名比你高20名以上对手。	50点
回去上课	连输10场多人模式	0点
重打教学关	输给排名比自己低20名以上的对手	0点



全文完

御姐武戏X 忌血继承者

如果一个游戏从公布日起你就认定它是个烂游戏，那么它必定会给你一些惊喜。《御姐武戏X》便是这样的一款游戏。源源不断的丧尸，满屏飞溅的血浆，御姐、LOLI、女警养眼的换装，满足的是不同品位的男性玩家的需求。不过在这幅广告上各位并不能发现这些特点，我们只能对着女主角暴露的衣着和"CERO Z"(18岁以上)的评级标识YY半天。D3向来以"借鉴"他人创意来制作"致敬型"游戏，作为公司传统已为业界所接受，而该作对动作天尊Capcom的致敬还算是有模有样，实在出乎意料啊！






BLUE DRAGON
ブルードラゴン
心の光が影をつくる—。
全てのRPGファンに贈る最高の興奮。待望の新世代RPG、いよいよ発進！
いよいよ予約開始！10月18日
シナリオ 坂口博信 × キャラクターデザイン 鳥山明 × 音楽 植松伸夫
2006.12.7 ON SALE 希望小売価格：6,800円(税抜)
Microsoft game studios
MISTWALKER
ARTOON.
Jump in.
XBOX 360.



锐意制作中……

上市详情请密切关注levelup.cn“游戏书刊”频道

ISBN 7-88578-054-6

9 787885 780548

Xbox360专辑 DVD+Xbox360典藏特大号(赠品)　售价:28元